电脑应用和娱乐的第一选择 总第91期

大众软件

2001
02

Popsoft

WWW.POPSOFT.COM.CN

Kingdom Sim

■ 专题综述

2000年世界IT十大事件
2000年世界IT十大风云人物

■ 硬件评析

2001年CPU市场了望

■ 网络时代

"三网合一"怎么样

■ 专题企划

2000环球游戏作品回顾

■ 前线地带

《大航海时代Ⅳ》加强版

魔法门传奇

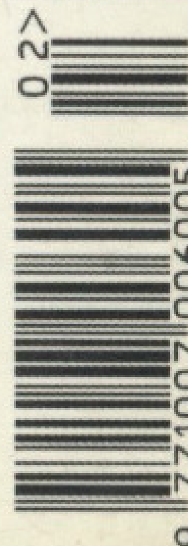
■ 攻略指引

轩辕剑Ⅲ外传——天之痕

心魔

■ 实用软件

二十一世纪电脑软件装机专题


ISSN 1007-0060

零售价 ¥: 6.50元



电脑新时代

WWW.PCNEWTIMES.COM

你是业余的但是没人敢说你不专业，因为你拥有《电脑新时代》

你喜欢硬件，整天把硬盘CPU挂在嘴边，
侃一个小时都不觉得口渴。

你拆了又装，装了又拆，
还想找到CPU上的螺丝钉。

你没有机箱，没有电源开关，
还嫌自己的计算机不够COOL。

你看到电脑文章就撕下来塞进口袋，
用针线封了口，还是怕人抢。

你喜欢显卡，即便不喜欢游戏，
也得花重金买块好显卡。

你左手拿着窝头，右手用着100块钱的鼠标
口袋里还塞着一把二手内存条。

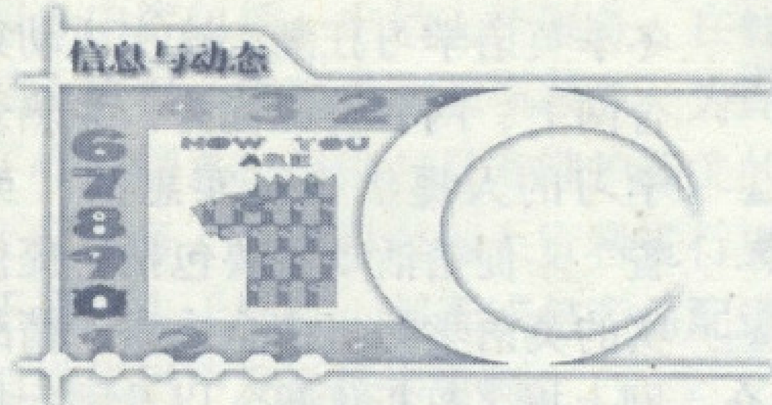
你用CPU芯片改装钥匙坠，
把12v的风扇装进你家的电视机，
还非要找个用硬盘改装的闹钟放在床头。

你可真够DIY的。
不过看来你还是有点土。

因为《电脑新时代》已经来临，
它会告诉你怎样才能成为那种不是专业却没有人敢说你不专业的那种人。
来吧，你还等什么？

2000年初创的《电脑新时代》月刊由科学出版社主办并由大众软件杂志社协是《大众软件》的姊妹刊，杂志定位于全面报道电脑硬件及相关技术，面向最泛的电脑爱好者及家庭电脑用户，2001年全新改版后的《电脑新时代》月刊，大六开专色印刷，厚达128页，鲜明的个性和时尚的特色属于新时代的你。主要栏包括：视线、进阶、心得、休闲、述评、高手、评测、译文、知书、指引、硬件等。做一本纯硬件的刊物一直是《大众软件》的梦想，现在这个梦想终于扬帆启航，在你的热切关注下将会驶向海天之际的远方…… 大众硬件，时尚玩家。

主管单位：中国科学院
协办单位：大众软件杂志社
刊号：1SSN 1009-6795
CN11-4451/TP
邮发代号：2-952
零售价：6元/月
订阅价：72元/年
刊期：月刊、全年12期、每月1日出刊
规格：128页大十六开，双色印刷，8页彩
订阅：各地邮局可破季订阅，也可联系本发行部。
发行部电话：67173550
发行部传真：67150881



首届全国优秀共享软件及自由软件评选活动

由"中国软件行业协会"主办的"首届全国优秀共享软件及自由软件评选活动"近日拉开帷幕。活动时间为2000年12月11日至2001年2月15日，活动采用"专家评选+民间投票"方式，旨在进一步深化"中国共享软件及自由软件"这个概念，以期引起全社会的关注，并依靠全社会的力量，来营造中国共享、自由软件发展的良好环境，积极推进中国共享、自由软件的健康发展。同时，通过本次评比活动鼓励并激发中国软件业的创新风尚和软件作者的创作激情，为中国软件界注入更为蓬勃的生机。有关详情可查阅"首届中国优秀共享软件及自由软件评选活动网"（www.cnshare.com）。



本刊记者

三星数码超人选拔大赛

近日，三星电子公司在北京召开了"数字触摸——三星Digital Man选拔赛"新闻发布会。该比赛将从2000年12月中旬起到2001年2月17日结束。比赛通过用户在线报名方式（www.sumsung.com.cn），在数码影像制作、网页制作和数码体验征文三个方面展开。本活动的参加对象为关心数码世界、热心参与数码作品创作的数码爱好者。三星将免费为取得参赛资格的选手提供三星数码摄像机和数码相机；同时，对产品技术和网络软件还不够自信的选手，三星数码事业部的专业技术人员将在网上对其进行培训。三星电子公司将邀请国内著名的新闻、影视、网络技术界专家组成评选小组，依照独创性与技术性等指标评选出获奖者。其中，三星数码专题片制作的冠军将有机会获得韩国免费留学的机会。

本刊记者

联想主板通过ISO14001认证

国家环保总局华夏环境管理体系审核中心对联想主板的ISO14001环境管理体系进行了审核，并于2000年年底正式向联想主板颁发了英国UKAS的ISO14001国内、国外双认证证书。联想主板拥有覆盖全球的行销网络，月销量达到50万片。此次联想主板通过ISO14001认证，表明联想主板不仅注重产品和服务质量，同时也注重人类生存和发展的环境质量。从产品设计、开发、选料到制造，联想都导入环保理念，大大降低了对环境的污染，满足了节约能源的要求。联想主板通过建立和不断完善ISO14001体系为持续发展打下了坚实的基础，也在同行中率先提出了关注环境的新世纪主题。



本刊记者

神州数码ERP工程

日前，由神州数码实施的ERP二期工程在其全国9大分支管理机构的平台上同时成功运行。该工程为神州数码的电子商务战略提供了坚实的后台数据库支持，并将全面提高神州数码的市场决策力和竞争力。ERP是一种根据市场需求建立起来的企业内外部资源

网址	www.popsoft.com.cn
业务联系	editor@popsoft.com.cn
应用投稿	tools@popsoft.com.cn
娱乐投稿	games@popsoft.com.cn
新闻投稿	news@popsoft.com.cn
读者来信	reader@popsoft.com.cn
广告联系	adv@popsoft.com.cn
网管联系	webmaster@popsoft.com.cn
发行联系	issue@popsoft.com.cn
邮发中心	jhyf@popsoft.com.cn
合作伙伴	www.263.net

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂

本刊特约作者

庞大智 佘一兵 侯毅 李婧
蔡旋 任良 大胖子 费江枫
程嘉 孟祥军 汪军 祁玲
祝佳音 黄翎 李文睿 张广宇
甘旭东 于国重 赵挺 李宾
吴瑞川 郦彦卿 黄昭舜

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。

地址：北京朝阳区芍药居(100029)

计划系统，对企业的各个运营环节及区域的运行状况进行有效的管理和监控。现在，神州数码的物料管理、产品销售、财务管理、成本控制等已全部在ERP上运行，极大提高了神州数码的运营效率，实现了信息资源共享，降低了竞争风险。

本刊记者

中国万网与家电协会开展战略合作

近日，中国家用电器商业协会与国内最大的网站寄存电子商务平台提供商——中国万网就网络服务结成战略合作伙伴关系，双方将通过共同举办针对家电行业网络化的一系列活动，让企业亲身感受到电子商务给企业未来发展所带来的利益。同时，通过家电协会下属的《现代家电》杂志与中国万网共同合办的专栏，让家电行业的企业通过行业媒体更好地了解网络，更好地利用网络。本次合作意味着传统行业与互联网的结合已更上一个台阶，同时也将为广大用户带来更高品质的服务。随着互联网络的发展和市场需求的不断变化，传统行业同网络的结合已成为必然趋势。伴随着如何充分利用网络资源来整合各种资源、开展网上服务、进行电子商务的思考和探索，推动传统家电企业上网已经成为业界的迫切共识。

本刊记者

多家证券公司与英特尔合作

近日，为了共同推进互联网技术在我国证券领域的应用，提高证券行业利用互联网实现扩展网上业务和提高客户服务水平，英特尔（中国）有限公司在深圳分别与长城证券有限公司、广东证券有限责任公司、深圳国信证券有限公司和蔚深证券有限责任公司等4家业界领先的证券公司就合作建设电子商务网站签署合作意向备忘录。根据备忘录，英特尔（中国）有限公司将通过英特尔授权代理商，为以上各证券公司提供采用基于英特尔架构（IA）的先进信息技术和电子商务网站建设所需的关键设备，并协助完成网站结构设计和为相关的软件开发商提供相关技术咨询等。在此基础上，英特尔（中国）有限公司还将与各证券公司在电子商务解决方案开发和应用和市场推广等各个领域开展更深层次的积极合作。

本刊记者

启迪网“英语风暴”活动

2000年12月15日至2001年1月15日，启迪学习网（www.chinaed.com）联合新浪、搜狐、联想FM365等几大网站，以及《北京人才市场报》、《计算机世界报》等新闻媒体与北京20所著名英语培训学校，共同开展网上英语培训招生优惠促销活动——暨“英语风



暴”活动，以期在广大学习者中掀起冬季英语学习狂潮。这次活动集中整合网上、网下资源优势，为热爱英语学习的人提供丰富实惠的“英语大餐”。促销活动主要包括：提供最详实的英语学习机构全搜索、精品英语课程重点推介、网上报名打折优惠，以及网上报名超值赠送和抽奖等内容。启迪学习网是国内首家推出“网上招生报名”电子商务系统的网站，为学习者提供“方便、优惠、保障”的招生信息服务，开辟了电子商务的新领域。

本刊记者

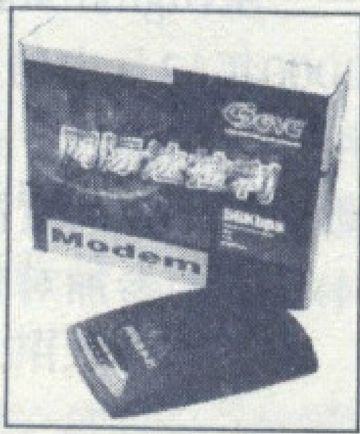
双赢在线网站

2000年年末，一家广告游戏网站——双赢在线（www.winwin2000.com.cn）悄然诞生。该网站是一家通过游戏向网民提供轻松、娱乐及奖励的广告游戏网站。双赢在线所推出的游戏操作简单，天天有奖励，迎合现代人在快节奏生活中寻求轻松刺激的心理。网站还举办不定期的网上拍卖会。首期网站推出BINGO游戏，继而推出多人联机的WINGO游戏，增加即时聊天功能，并将不断有新的游戏版本推出。

本刊记者

致福新年送大礼

近日，致福讯息推出了一款名为“超级魔电300”的Modem。致福公司对购买该款“猫”的用户赠送价值500元的“金山词霸”、“轻松看”、iq99等12种实用软件，同时赠送长达1200分钟的免费上网时间、股票软件和在全国几百家酒店都可以享受到6-8折优惠的携程卡。购买致福Modem系列产品用户的朋友还可以到其公司的网站上（www.gvc.com.cn）注册会员，抽取大奖。同时，致福公司还推出一款极速“猫”——网际法拉利，让用户感受奔驰在高速公路上的快感。“网际法拉利”采用TI公司芯片，同时支持V.90及X2传输协议，实现56K的传输速率。并具有强大的纠错能力，加强了防掉线和抗干扰功能，保障在复杂的网络环境中稳定狂飙；具备语音、传真功能，并支持视讯会议，售价在499元左右。



本刊记者

方正扫描仪捆绑“阳光服务”

国内著名的IT厂商北大方正最近宣布将为所有扫描仪用户提供“北大方正阳光服务”。所有方正扫描仪的用户只要填写北大方正扫描仪用户专项服务卡就

可以享受北大方正提供的全方位“阳光服务”。此项专项服务内容包括：电话支持服务；在线支持服务，包括网上资料、资料送达两项服务。为此，北大方正建立了专门网页，提供与日常维护相关的资料、驱动程序下载服务，并及时对网上资料进行更新；另外北大方正通过电子邮件、邮寄或与产品配送等方式，优先向扫描仪用户发送技术资料。

本刊记者

联想主板再送E鼠标

在2000年12月11日到2001年1月31日期间，凡购买联想主板指定产品的用户均可免费获得价值230元的上网鼠标一只。此次参加促销的主板几乎覆盖了联想主板的所有产品，其中包括：采用威盛693A芯片组的A9主板；采用威盛694X芯片组A10E和A10F主板；支持AMD的DURON和ATHLON处理器的K7T主板；以及基于INTEL 815E芯片组的SX2E主板，售价为998元。此外，联想主板2000年年底推出的众多主板新品也在促销之列。

本刊记者

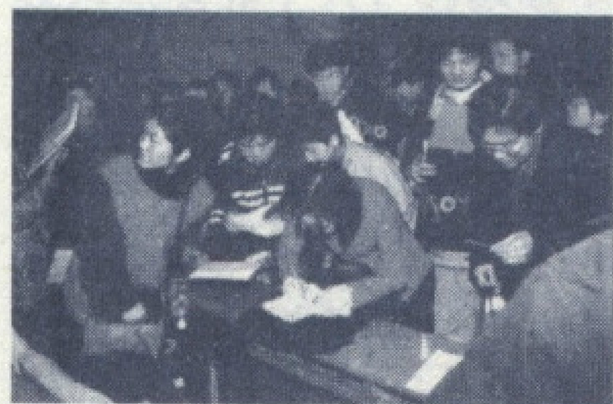
七喜促销电脑

在2001年寒假，七喜电脑推出“快乐，就是七喜电脑”的促销活动。快乐e派Ⅱ、快乐e点、喜笛3000和快乐3000等4种七喜电脑都以全新的面貌参与该活动。快乐e派Ⅱ在价格5999不变的情况下，硬盘升级为20G，配以64M内存的主板；喜笛3000则配备了PⅢ 800的高速CPU，还可免费将17" OSD彩显升级为纯平彩显。用户在购买超值电脑的同时，还可免费获赠打印机。这一活动将延续至2月份。

本刊记者

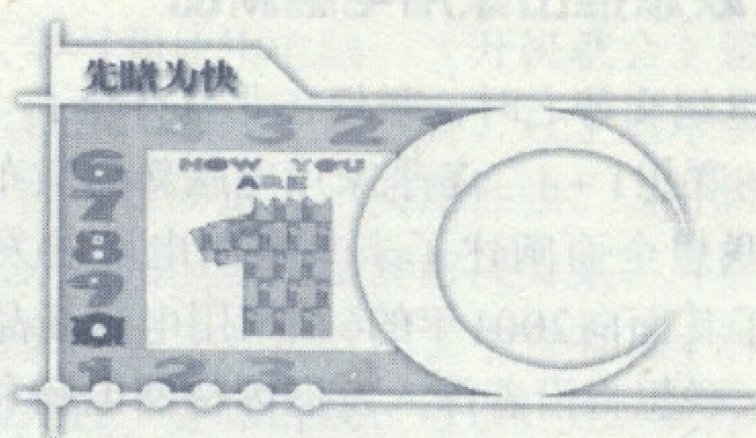
卓越网扎根上海滩

经过数月的紧张筹备，卓越网（www.joyo.com）于2000年的最后一个月开通上海地区“送货上门、货到付款”业务。开通第一天，卓越就接到订单500张，是北京地区开通时定单量的2倍，投诉率和退换率均为零。



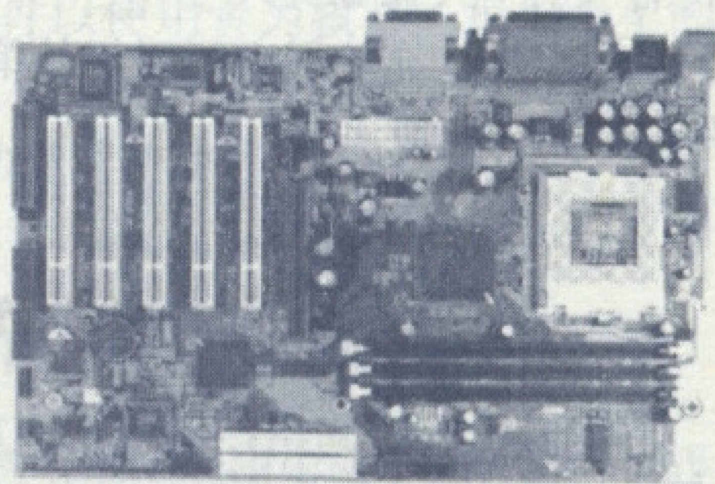
这表明上海地区网民的消费意识已日趋成熟，也标志着卓越网成功实现了跨地区电子商务的战略计划。与此同时，卓越在北京地区的业务每天都在迅猛地递增。2000年12月份以来，卓越平均每天接收的订单超过3000份，日营业额超过20万元。

本刊记者



顶星TM-815A新主板

国内主板生产厂商顶星科技（TOPSTAR），近期推出采用Intel815（FW82815+82801AA）芯片组的TM-815A主机板。这款主板采用ATX结构，能够支持Intel Socket370结构的Celeron系列CPU及VIA的CyrixⅢ CPU，它符合节省电脑能源耗用的ACPI规定，可控制整体PC电源的运作与需求，还支持自动设定即插即用界面卡的功能。由于内建了Intel 752 AGP图形加速卡和可同时输出128个声音的32位立体声Audio Code，TM-815A主机板3D效果出色。它还支持不缓冲SDRAM，同步的Ultra DMA66资料传输模式可以提供资料最高每秒66MB的传输率，从而降低资料传输的时间，并且让CPU有更高效的工作效率，系统效能也将因此而增加。此外，该主板上共建3条支持PC-100/PC-133 SDRAM的内存条插槽，主存最高可扩充到512MB。扩充功能部分，则提供了5条PCI扩展槽，2组USB接口。



本刊记者

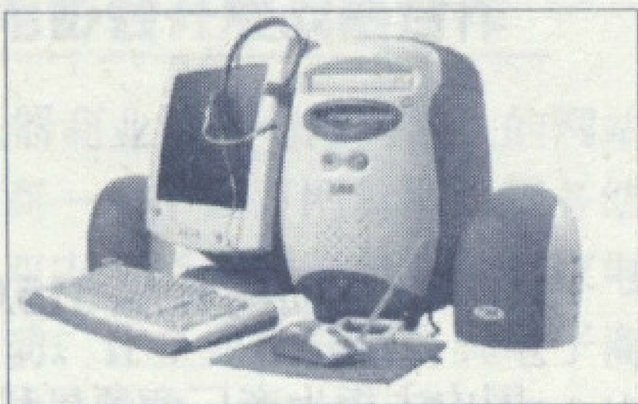
雄兵小辣椒板卡

雄兵公司投入大量人力、物力、财力，经过潜心研究开发的小辣椒系列板卡于2000年年底上市。板卡采用目前市场上技术最先进的芯片组，显卡主要采用NVIDIA Geforce2 MX和TNT2 M64两款芯片组。主板有HM694X、HM815E、HMKT133三款，主要采用的是支持AMD Duron（毒龙）处理器的VIA KT133芯片组、694X芯片组和Intel最新815E芯片组。小辣椒系列板卡在价格上更贴近用户，可使用户以较少的代价获取最大限度的游戏快感，体现后PC时代雄兵公司“质优价低”的经营理念。

本刊记者

联想推出家用电脑新品

在新旧世纪交替之时，联想在北京召开了“不同的你，不同的联想1+1”冬季家用电脑新品发布会。发布会上，联想全面阐述了未来家用电脑的发展趋势，并展示了其面向2001年的6款家用电脑新品。此次发布表明，联想将沿着深入发展因特网电脑和满足家用电脑个性化需求两个方向，分别为家庭用户和个人用户提供两大类产品，全面打造“互联的个性电脑”，帮助中国用户更好地实现因特网上新生活。联想此次展示了“天禧Ⅱ时代精品”、“天慧快乐少年”、“未来先锋我行我酷”、“天鹭尊贵人生”、“天乐流金岁月”等多款家用电脑，充分展现了联想的策略和产品面向不同用户的鲜明特点。



……本刊记者

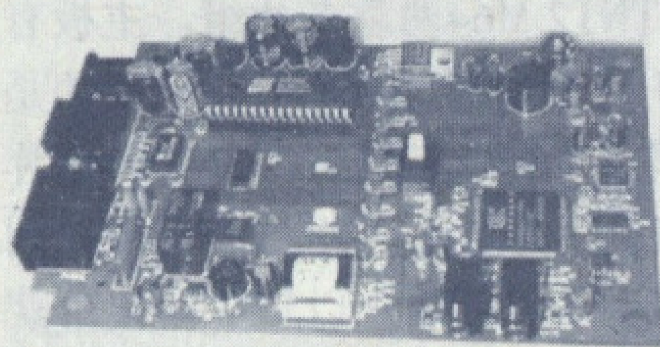
ZONET新款交换机

近日，台湾网络产品生产商ZONET公司推出了4款隶属于ZFS3024 10/100/1000M系列的交换机，型号分别是ZFS3024S、ZFS3024F、ZFS3024G、ZFS3024M。该系列交换机24个自适应端口都具有即插即用功能，能够自动检测并适应10/100Mbps或者1000Mbps的工作速度和半/全双工模式操作，可以为独立工作组或台式机使用全带宽而提高网络的可操作性。全双工操作IEEE802.3X流量控制，半双工操作背压流量控制，有效地减少了交换机在接收数据和传输数据时的丢包率，增加了整个网络数据的吞吐量，提高了运行效率。这4个型号产品都可以使网络以简单而经济的方式迅速升级，从而在保护用户原有投资的基础上，为网络的扩展提供了极大的灵活性。

……本刊记者

全向推出第4代调制解调器

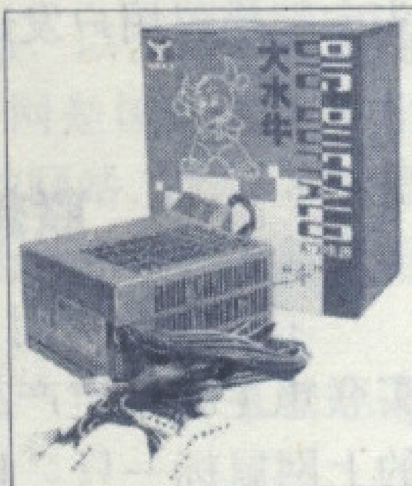
全向第4代Modem具有“上网不占线”的功能，当有电话拨入时，Modem可以及时发送来话通知，提示接听电话。接完电话，可以立即恢复上网，不必重新拨号。全向4代Modem的拨号时间缩短了将近一半，用户浏览网页速度比传统的Modem要提高20%－60%(图文混合)，上传速度也大幅度提升，突破了传统Modem上载33.6kb/s的极限，最快将达到48kb/s。全向4代Modem在2001年元旦前后上市。



……本刊记者

大水牛专用电源上市

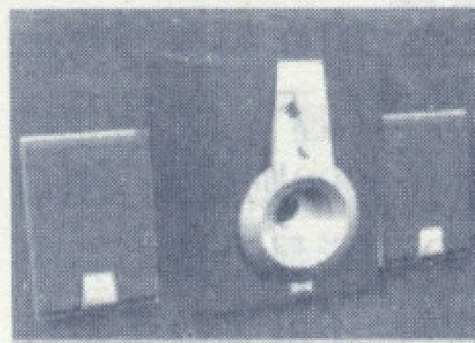
该电源为奔腾4处理器的专用电源，由全球最著名的专业电源制造厂台达电子工业公司制造，七喜电脑公司出品，电源符合ATX2.03设计要求，提供了5大1小输出接口，具备充足的负载能力。由于Pentium 4的耗电量十分惊人，所以该电源除了提供标准的ATX电源接口外，还备有4PIN的12V P4 CPU专用电源接口和6PIN P4主板电源增强接口，为奔腾4系统提供充足稳定的动力来源。该电源还支持智慧型风扇自动温控功能，确保最佳散热的同时，将功耗和噪音降至最低。零售价为480元。



……本刊记者

新款低音炮音箱

东方力迅公司最近推出音效震撼的恒星CB-43F和靓丽的精彩一族SAC-249音箱，力求满足PC用户和音响发烧友日益提高的欣赏品位。恒星CB-43F低音炮外观设计追求前卫和独特，采用东方力迅公司自己研制的低音炮专用扬声器，结合技术人员通过数次测试找出的最佳分频点，使恒星在声音表现方面高音亮丽不刺耳、中音通透层次感强、低音强劲浑厚有力。SAC-249则具有醉人完美的音质和靓丽多样的色彩，从紫罗兰、玫瑰红、柠檬黄到宝石蓝，设计者将盛行PC的彩壳概念引入了音箱世界并将其用为音箱外型的设计主流。



……本刊记者

EPSON推出最高分辨率喷墨打印机

近日，爱普生公司率先推出了历史上最高分辨率2880dpi的EPSON Stylus Color 680喷墨打印机。配合爱普生专业打印纸，EPSON Stylus Color 680将自己的优势发挥得淋漓尽致，达到了2880dpi的高分辨率，即使在普通纸上也能够轻易实现1440dpi的打印质量。EPSON Stylus Color 680配备四色墨盒，快干墨水，在打印速度加快的同时保证打印画面更为细腻清晰。该打印机还具备PhotoEnhance4图像增强功能，还有标准、硬色调、鲜明、棕褐色和单色五种色调调节设置以及锐化、布纹、羊皮纸和柔焦镜四种效果设置，进

一步丰富家庭打印的创意，增添了家庭打印的乐趣。

……本刊记者

McAfee杀毒之星

近日，北京金洪恩电脑公司推出世界上查杀病毒种类最多、病毒库升级最快的防病毒软件——McAfee杀毒之星。McAfee杀毒之星具有病毒侦测、删除和预防能力，其查杀病毒种类在57000种以上。分布在全球各地的600多个病毒采集中心随时监测新病毒，第一时间发现新病毒并及时升级病毒库。McAfee杀毒之星完全采用McAfee国际级防病毒技术，并加以完全本地化，同时配备国内首款防病毒教育软件洪恩毒盾，详细介绍各种病毒、防病毒知识以及McAfee杀毒之星的使用方法，将杀毒与防病毒教育结合为一体。为配合McAfee杀毒之星的上市，金洪恩公司设立专门服务网站——mcafee.hongen.com，并在国内建立了300多个升级服务站。

……本刊记者

金山图典

金山公司即将向市场推出他们代理的第一套素材类软件产品"金山图典"。"金山图典"包含了手绘和影像两个大类的十个系列，包括怀旧、怀旧心情篇、生活情趣篇、浪漫玫瑰篇、花之精灵篇、自然剪影篇、自然景观篇等内容，内容丰富多采。该套素材产品符合市场对素材的需求，满足人们的个性化需要。任何人都可以轻松地用它做出贺卡、个性名片、网页、邮件底图等。该套素材还提供Freecard，使用户可以方便快捷地制作电子贺卡。

……本刊记者

家庭生活服务软件——精采生活

"精采生活"系列软件，由天津津滨精采软件技术公司开发完成，并于近日面市。这是一套面向中高收入家庭和个人，为家庭生活、子女教育、自理型经营活动提供服务的应用软件。软件由"精采生活家庭版"、"精采生活学生版"和"精采生活商务版"三个版本组成，涉及家政管理、财务、教育、个人创业等方方面面。用户还可以通过精采网站（www.kingshine.com.cn）在线服务，获取相关信息和指导。



……本刊记者

电脑教育软件——开机就会

最近，北京雅达公司推出一套采用全新教学方法的电脑教育软件《开机就会》。它适应年龄层在5到80岁人学习和使用电脑。《开机就会》避免了传统电脑教学软件面对一个初学者，过于追求全面、深入的现状，内容难易适度，实用性强。《开机就会》提供了全家人使用电脑的整套解决方案，并配套软件《开机就用》。在《开机就用》中含有几十种必备的应用软件和几百个趣味游戏，可以让用户即学即用。

……本刊记者

双全智能教育软件

日前，由北京双全天地科技发展有限公司继《初中化学》、《解析几何》、《立体几何》、《三角函数》后，又推出《初中物理》和《初中代数》，至此，这一智能教育软件系列产品已增至6种。该软件以使用者为核心，根据学生的问题及其需求进行运算，具有智能解题、人机交互、自动推理和动态作图的特点。



……本刊记者

Visual MM邮件管理软件

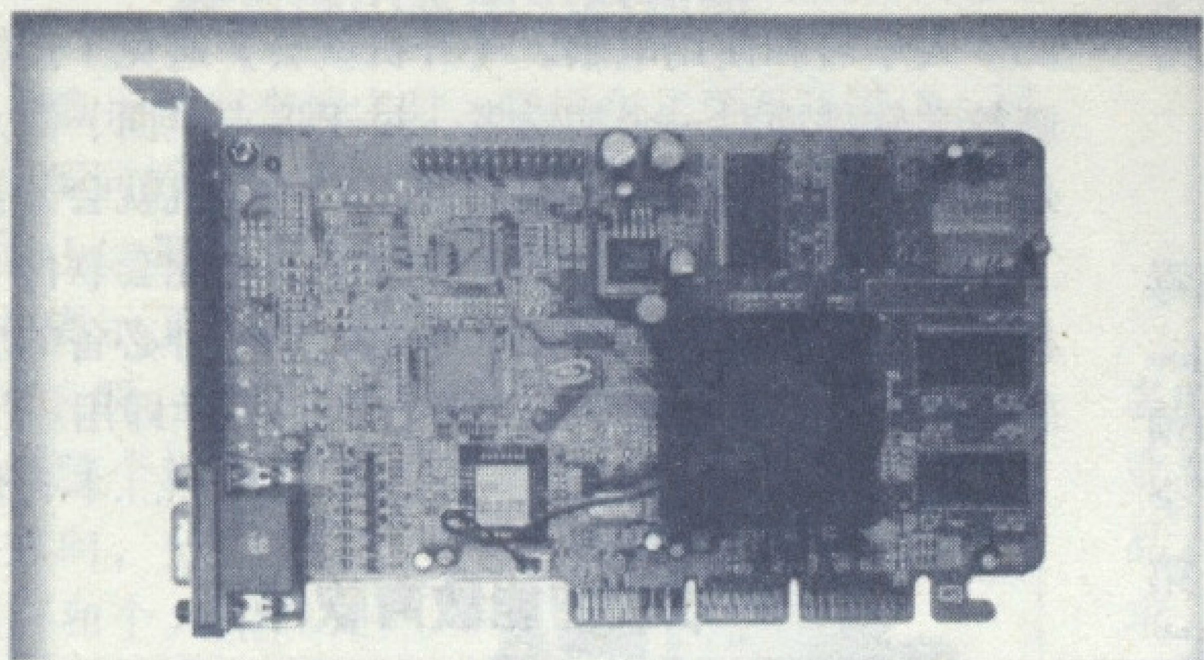
为了适应目前网络系统应用中电子邮件服务的迅猛发展，天兆阳光公司开发了面向电子邮件管理的专业软件——Visual MM。该软件将core mail server的配置设定图形化、自动化，直观地表现邮件传输代理服务器的各项指标，方便用户对服务器的使用情况和邮件处理情况进行监控，大大简化了系统管理员的工作，提高了电子邮件服务器的运行效率和可靠性。Visual MM操作界面简洁易懂，采用数字和图形两种方式表示信息，简单直观。Visual MM使复杂的E-mail Server管理变得极为简单，并在很大程度上实现了管理自动化、高效化，创造性地解决了UNIX平台mail server效率高，但使用困难的矛盾。

……本刊记者

3Com为小型企业开发新一代网络解决方案

近日，3Com全新推出的OfficeConnect网络储存服务器及OfficeConnect电子邮件服务器不但设计简单、售价低廉，而且还采用美国国家半导体的高性能、低功率Geode处理器，因此可以支持网络储存、电子邮件通信及高带宽传输等功能，满足小型企业的需要。小型企业只要采用OfficeConnect网络储存服务器，便可改善每日的操作效率，以及稳妥保存重要的档案及数据。小型企业的客户也可利用OfficeConnect电子邮件服务器控制重要电子邮件的收发，大幅改善通信效率。网络储存服务器已有现货供应，而OfficeConnect电子邮件服务器则计划于2001年第一季度推出市场。

……本刊记者



类型：硬件

厂商：InsideTNC

上市：2000年12月

售价：950元

内容：1显卡+1CD

推荐：★★★☆

晶合实验室

InsideTNC的GeForce2MX显卡

InsideTNC的显卡，我以前没有听说过，一问才知这款GeForce2MX是该公司在中国大陆发售的第一款显卡。此次评测的显卡是InsideTNC的GeForce2MX，32M SDRAM。板卡设计采用nVIDIA公司的公版设计，标准的6层PCB墨绿色电路板，其做工也比较精细，不仅打磨了边缘部分，还将顶角部分也磨圆了，这种做工在显卡中可是比较少见的。显卡的显存使用了4颗6ns的现代（HY）显存，而大多数的GeForce2MX显卡用的是8颗或更多的显存，所以显存方面的性能应该优于其他的采用6ns的GeForce2MX显卡。在显卡的散热方面使用的是比较普遍的散热片加风扇的结构，用料也很一般。金手指处采用AGP通用结构，可以兼容AGP1×、2×和4×。

测试平台

CPU：PⅢ 600E

主板：Aopen AX6BC ProⅡ Millenium Edition

内存：樵风金条256M（128M×2）

操作系统：Windows98SE＋DirectX7.0A＋nVIDIA7.17公版驱动

（本次测试采用WinFast的GeForce256 32M DDR作为对比测试的显卡）

运行3DMark2000v1.1进行测试。测试的效果不错，由于GeForceMX芯片支持D3D和T&L技术，所以3DMark2000在测试时会自动将他们打开。测试中图像显示很平滑，没有出现比较明显的停顿和丢帧的现象。由于使用了T&L技术，物体显示较为饱满，出来的光影效果也相当得出色，光源移动所产生的效果体现得比较逼真。本次测试采用的3DMark2000的完整测试方案，每个分辨率下运行3次，然后取平均数值。3DMark2000v1.1中的测试分值如下：

	800×600×16	800×600×32	1024×768×16	1024×768×3
GeForce2 MX	4986	4037	4105	2814
GeForce256DDR	5170	4698	4475	3472

由于GeForceMX显卡的内部瓶颈在于显存的速度，在3DMark2000中的得分比较一般，所以在将显存频率提高之后，所得分值几乎和GeForce256DDR的相同。由于显卡在3D游戏中的表现对大多数玩家至关重要，所以我们继续用QuakeⅢ Arena v1.17对这款显卡进行测试。在定制模式下依旧采用每个分辨率下运行3次后取平均数值的方法进行测试。FPS数值如下：

	GeForce2 MX		GeForce256DDR	
	DEMO1	DEMO2	DEMO1	DEMO2
800×600×16	87.6	87.4	87.2	84.6
800×600×32	71.8	71.7	81.8	82.3
1024×768×16	80.2	79.8	76.4	77.8
1024×768×32	45.6	44.8	55.9	57.8

从FPS的数值可以看出这款MX的显卡在16位色下表现得相当出色，而在高分辨率的32位色情况下，效果有所下降，但在45帧左右的效果是大多数玩家都可以满意的。由于GeForceMX显卡的性价比很高，又是nVIDIA公司比较新的产品，所以在市场上非常热销。

编辑点评：由于GeForce2MX显卡的性价比很高，而绝对性能又在TNT2和GeForce256显卡之上，所以GeForce2MX显卡将在今后的一段时间内占领绝大部分的中档显卡市场。InsideTNC的这款显卡的做工不错，显存也使用现代（HY）这样大厂的显存，900多元的价格也很合适，非常有竞争力，是一款值得购买的产品。

晶合实验室



类型：硬件

厂商：中科

上市：2000年12月

售价：410元

内容：1光驱+1软盘

推荐：★★★★

大白鲨Ⅳ代44速 Plus光驱

大白鲨系列光驱的性能向来以读盘能力强及寿命长著称，是几个占据主要CD－ROM市场的品牌之一。大白鲨又推出了Ⅳ代的增强版本，倒令人有些措手不及，既然是这样，就让我们来看看这款神秘的Ⅳ代44× Plus增强版有什么值得期待之处吧。

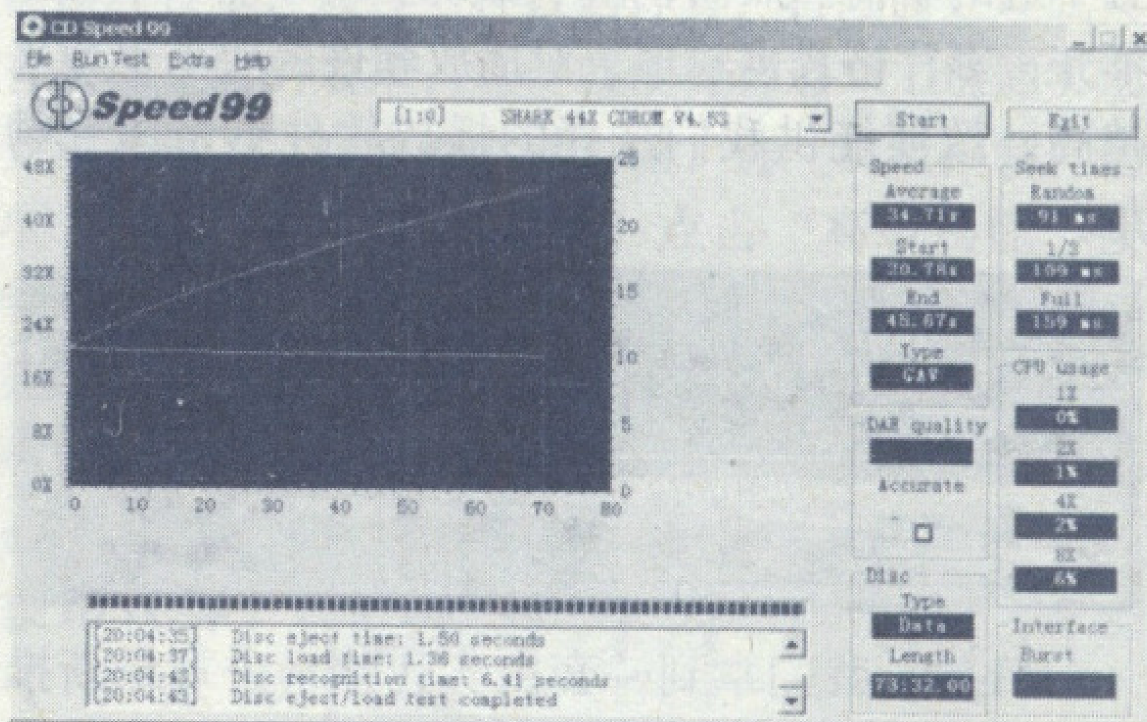
大白鲨在这款光驱中采用了最新的“反吊式减振系统”。以往光驱的机芯是直接安置在PCB板，再用螺钉将PCB板固定在光驱的底壳上，在机芯的正反两面的螺钉处都有特殊的橡胶柱来减缓、吸收振动（即“双悬浮减振”系统）。而光驱是固定在机箱上的，相对来说整个光驱是比稳定，那么机芯通过PCB板的相隔间接连在外壳上（远离稳定的“基石”），这样一旦光驱遇到偏心盘、质量不均匀盘就会带动整个机芯“左右”摆动。而在大白鲨PLUS版光驱中采用的“反吊式减振系统”，是将机芯直接用螺钉固定在上壳，这样光驱的内部就相当于与盘接触的机芯部分与PCB板在空间上是独立的，这样就加强了光驱在读盘时的稳定性。下面还是开始我们的测试吧。

CDSpeed99光驱BIOS检测为“SHARK 44X CDROM V4.53”。

这款光驱的读盘方式为恒定角速度CAV方式。起始速度相当快，达到了20.78速，转速曲线非常平滑的增长，到最后达到了45.67速，平均为34.71速。可见，光驱的速度和稳定性都相当的好。最引人注目的应该是它的CPU占用率，1速时竟然为0%，到达8速时也只有6%。平均寻道时间也是不错的，只有91ms，全区扫描也需要159ms。但光驱的预读时间并不长，我们纪录一张光盘从放入光驱到读出根目录时间，只要6秒即可读出测试盘盘符。并且出现读盘不顺导致系统繁忙假死的概率很低。

然后，检验一下光驱的音频性能，很可惜的是光驱的抓音轨速度被锁定在了8速，这不能不说是一种遗憾。为什么这么好的光驱抓音轨速度只有8速呢？

最后是大家最关心的问题，光驱读烂盘、纠



错的能力。众所周知，大白鲨的读烂盘能力是有口皆碑的，这是因为大白鲨系列采用了一项智能人工纠错技术（AIEC）。其原理其实很简单，在光驱的研制时，对各种如：划痕、透明、偏心大量烂盘进行最佳纠错方案的选择，从而使得在光驱碰到各种烂盘时能迅速找到一种最佳的纠错方案。正是在这个AIEC技术下，笔者多年以来的所有收集的烂盘，差不多都被大白鲨Ⅳ代所读了出来。看来大白鲨Ⅳ代的胃口真的很大。

编辑点评：总的来看，从读盘能力、稳定性、速度等各方面来衡量大白鲨Ⅳ代Plus增强版，都是一款相当出色的光驱，在我们的使用中没有发现任何与光盘不兼容和读盘方面的问题，速度也非常的快。价格也和大多数主流光驱相仿，是一款非常值得选择的高速光驱。



类型：软件
厂商：实达铭泰
上市：2000年1月
售价：49元
内容：2CD
推荐：★★★★☆

晶合实验室

东方影都立体版

随着计算机行业的飞速发展，家用电脑的普及率越来越高，上网、玩游戏、看影碟等是家用电脑应用的主要内容。忙碌之余，用心爱的电脑播放一两部经典大片松弛一下紧绷的神经，自然是最惬意不过的事情。然而，由于市场上的影碟质量参差不齐，影片格式也较多，对播放软件的要求也越来越高，致使能供我们选择的播放软件更是凤毛麟角。



日前，我们拿到一套由实达铭泰公司最新推出的多媒体播放软件《东方影都立体版》，据该公司市场人员称，这款软件不仅能播放VCD、CD、DVD、MP3，还可以播放MPEG4、RA、RM格式的影音文件，值得一提的是，它可以使普通的VCD产生立体效果，通过特殊的立体眼镜，可以看到逼真的立体电影。

软件安装之后，开始运行。《东方影都》默认的播放界面比较亲切，说他亲切，主要是它充分考虑到了用户的使用习惯，采用了国际化的操作界面，任何人，只需要象通常操作家庭影院或是其它国际著名的播放软件一样即可轻松驾驭《东方影都》。如果你不喜欢默认的播放界面，可以随时更换，东方影都很体贴地为你准备了这个功能，另外，还特别设置了一些异型界面，比如，你可以把女朋友的照片放到一个向日葵形状的播放界面中，给具有DIY意愿的朋友提供一个自由发挥的空间。



建议大家使用之前，先进行一下参数设置，在面板上点鼠标右键，选“属性”一项，里面有播放器、光盘操作、播放控制、格式、纠错模式、其它6个子项，建议大家把自动播放选项关掉。

对于一个播放软件来讲，只重视外表当然不行，关键还在于功能，下面首先讲的就是“播放”功能。《东方影都立体版》重点解决了播放烂碟的问题，并且提出了双碟连放的概念，还可以对单部影片进行多画面点播，进行多种速度的连续播放，提供了智能记忆功能，并且支持调整图像的亮度和色彩，支持几乎所有的流行媒体格式，包括MPEG4、AVI、MPG、DAT、MP3、VOB、RA、RM等等。

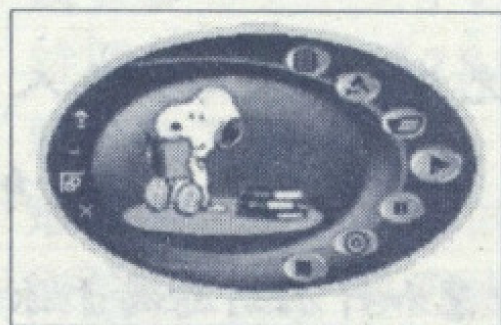
在众多功能中，在线播放RA、RM格式影音文件及其它音视频文件的功能是比较突出的，随着网络的发展与普及，越来越多的信息将通过网络的形式进行交流，作为流行的网络影音格式标准，RA、RM文件从来只有RealPlayer能够播放，国内尚无任何播放软件能播放此格式的影音文件。现在，你可以用《东方影都》播放VCD、DVD、MP3等多媒体文件，也可以用《东方影都》在线播放RA、RM格式的影音文件，再也不用在几个播放软件之间来回切换了。功能操作也非常简单，有两种方法，一是当你进入在线收听的网站，会自动调用《东方影都》；二是只需在《东方影都》播放界面上单击右键，选择“输入URL”，进入到在线收听网站即可。请大家注意这是第一次有另外的商业软件支持RealPlayer的格式。

几乎所有的播放软件都强调它的超强纠错功

能，《东方影都立体版》也不例外，在《东方影都》第一版时我们已做过这方面的测试，由于采用一套专用读光驱技术，《东方影都》在此方面与同类软件相比还是非常出色的。

《东方影都立体版》的多画面点播功能确实不错（虽然VCD机早就可以实现本功能，但那毕竟是VCD机），点击“多画面采播”按钮后，在出现的对话框中选择采播画面的数目，如下图所示，在排列好的采播画面中任意选择一幅画面即可从该画面开始播放。采播的画面是从每个时间段中取一幅画面，如果选择的是“4画面”那么也就是时间总值除以4，从每个时间段中取一幅画面，实现多画面点播。这种选画面的方式比来回“倒带”强多了，使用起来也很方便。

多速率播放也是个很新颖的功能，有2.0-0.1倍速供您选择，笔者测试了一下，即使改变播放速度，总体的播放效果也很不错。由于《东方影都》使用了全新的系统结构，能够同时保持声音的同步。这可以满足一部分人对此特定功能的需求。



支持卡拉OK，这几乎是国内播放软件的基本功能，根本不用再提，但是，有一点必须说明，任何一款播放软件都只能消除VCD、DVD的伴唱，对CD、MP3就无能为力了，如今《东方影都》实现了消除CD、MP3伴唱的功能，这是令广大歌迷朋友惊喜的，再也不用买那么多的卡拉OK盘了，经我们测试该功能可以将原唱声音降到很小，效果还不错。

除了上面提到的这些功能以外，还有“精确控制播放”、“文件拖拽”、“鼠标自动消隐”、“智能记忆”等功能，可以说是充分考虑了使用者的多方面需求。

象什么“添加单个或多个文件”、“输入URL”等等功能，是媒体播放软件都有必备的基础功能，这里就不多介绍了。

说完了主要的“播放”功能，再提提其他的附属功能，这些功能包括“超强VCD拷贝”、“MP3转换工具”、“VCD转换成MPEG”等等。

“超强VCD拷贝”可以让你把“烂碟”拷贝到硬盘上看了，笔者也试了这个功能，结论是：无论你的光盘质量如何，只要能光驱能识别，即可使用此功能，至于效果我们认为一般。

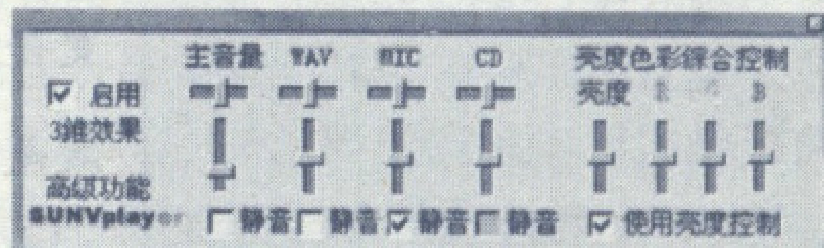
“MP3转换工具”只是一个笼统的讲法，实际上的功能包括CD转MP3、WAVE，WAVE转MP3，操作界面很友善，转换速度与市面上的同类工具软件不相上下，转换效果也不错，最突出的就是操作极其简单。

“VCD转换成MPEG”功能使用很方便，一个300兆左右的DAT文件转换成MPG大致用时8分钟（和机器本身的配置有关，这个测试时间来自于本人的赛扬366），转换后的效果相当不错。

除了上面提到的功能外，《东方影都立体版》还支持抓图功能，在播放的过程中，按下抓图键就可以即时地将画面抓取下来，确实非常实用，而且可以抓取正在播放的立体电影的立体图片。

现在要提到的是《东方影都立体版》的图片浏览功能，是的，我没说错，《东方影都立体版》确实支持图片浏览，而且支持常用的几十种图片格式，还可以对图形文件进行一些简单的编辑操作。

最后要介绍的是《东方影都立体版》最具有特色的功能——立体电影，该软件采用首创立体电影播放技术，通过一种数据计算，将画面处理成具有景深立体的效果，这样就使得普通VCD也能实现立体效果了。在面板上点右键，选“高级控制”选项，就可以启动三维效果，点击“高级功能”按钮，从中可以根据影片的色调，随意调节红、绿、蓝颜色，还可以设置3D空间的深度。支持多种显示设备，包括：液晶显示器、纯平显示器、直角平面显示器、投影仪等，《东方影都》的立体电影技术，是我们知道的第一个能将普通VCD播放出立体效果的软件，之前，还没有哪个播放软件让我们可以在电脑前看立体电影。



《东方影都立体版》提供了一个别致的立体眼镜，通过它你就可以观看立体电影了。而且用它来看《东方影都》抓下来的立体图片也是一个非常不错的选择，这开启了图片欣赏的另一个世界。

编辑点评：试用以后，对《东方影都立体版》总体感觉还是很不错的，操作简便，支持文件格式齐全，各种附属功能配置得也很不错，在稳定性与人性化方面也表现出色，装在电脑里，以后你就不会为“播放”发愁了。额外附赠的千禧贺岁大片《美丽的家》和立体电影眼镜更是非常超值。不过在这里提醒大家，您可不要成天带着它看立体电影，还是要小心您的眼睛。

编辑导语

怎么样？2001年的第一期《大众软件》让你大吃一惊吧？新世纪新气象新杂志，你的心情是不是也崭新得闪闪发亮？星象学家告诉我们，从今年开始，地球就从双鱼座时代进入了水瓶座时代。水瓶座时代将是一个充满想象力和创造力的时代，一个关注科技与人性并重的时代。这当然只是一家之词。但是从世界的发展趋势来看，我们有理由相信，21世纪的人类，不会再像上个世纪那样以牺牲环境来换取技术的进步和物质享受，不会再迷信战争是解决地区争端的最好方式，不会……我们相信，这个时代将给年轻人带来更多更好的发展机会，允许和尊重每一个人自由选择自己的生活道路。只要你准备充分，机会就不可能从你身边轻易溜走。去做你最想做的事情，用你的智慧和汗水创造属于你的那份独特！

去年IT业在浮躁的泡沫中滚打了一年，大浪淘沙，如今应说，变得务实与脚踏实地了。中国如此，外国也是如此。不过，IT业依然是一个离太阳最近的新兴行业，依然会不断地给我们带来惊奇与新鲜。在今年第一期里，我们已经总结了国内IT业在2000年的大事和风云人物，这一期，我们继续推出2000年IT业的世界大事和风云人物。呵呵，IT业什么时候都是多事之秋啊。数风流人物，还看今朝。希望有一天，在我们IT业叱咤风云榜上，出现你的名字。

Carol



2000年世界IT十大事件

——本刊编辑部评选
执笔：瑞雪

一、悬着的微软垄断案

2000年微软的对手是谁？IBM、SUN、Oracle？都不是，微软的对手是法官。微软发展的速度不是能用数字算出来的，当其逐渐成为全球磁盘操作和视窗操作软件制造领域的霸主后，微软就开始官司缠身了。1999年，盖茨从软件帝国的美梦中清醒过来，开始大步伐挺进互联网，不仅在所有操作系统中加入微软的因特网浏览功能，还把IE浏览器软件免费提供给电脑制造商，其个人投资参与了“空中因特网计划”，将288颗低轨卫星送上天，形成一个覆盖全球的通信网。这一系列措施在市场运行中取得成功，微软市场份额猛增。网景等公司对此极为不满，同时也引起了美国司法部的注意。1999年10月20日司法部向哥伦比亚地方法院递交了告微软的诉状，认为该公司将安装IE作为电脑制造商申请“视窗95”使用许可条件的做法严重违反了1995年签订的协议，应对其进行巨额罚款。从此，美国政府、司法部开始与盖茨你来我往地过起招来，这场大战一直持续到了2000年依然没分胜负，2000年6月7日，美国地区法官杰克逊作出判决，微软滥用其在个人电脑操作系统方面的垄断地位，进行不正当的竞争。为此为了防止类似的情况再度发生，微软公司应该被分为两家独立的公司。但该项判决得待上诉完毕后方能生效。微软马上做出回应，微软的发言人称：“微软将全面论述否决地区法官的判决的原因，并提出强有力的论据来支持这个论点。”



盖茨VS法官杰克逊

司法部坚持要分解微软，盖茨发誓决不让微软分解，战火没有要熄的意思，反而愈战愈烈，唉，看来离这场大战结束的日子还早着呢。我们这些普通PC用户管不了那么多，什么是垄断，什么不是垄断？ 我们只希望优良的产品，便捷的服务，还有优惠的价格。

二、Mp3.com，官司不断的2000年

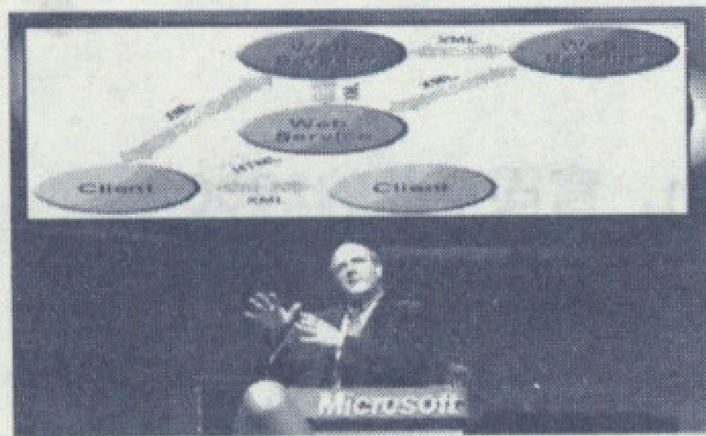
Mp3.com是以在线用Mp3格式提供数字音乐而闻名网站，其线上音乐服务模式是：只要用户已购买了某CD，就可以在Mp3.com上免费下载该CD的音乐文件，而且能在任何PC机上听到该音乐，不需要把CD插到CD-ROM里。Mp3.com免费提供下载软件，这一举动大大吸引了喜爱音乐的网友们，MP3也迅速成为网络业内的专门术语。在Mp3.com生意红红火火的时候，传统唱片公司这一边却已是横眉冷对了，他们的利益受到了严重的打击。

2000年4月，美国5家大型唱片公司开始讨伐Mp3.com。环球音乐集团、时代-华纳公司下属的华纳音乐、索尼公司、BMG以及EMI集团纷纷将Mp3.com告上法庭。经过一番舌战，Mp3.com被判违反了版权法。这是Mp3.com万万没有想到的，不得已，只好同5家公司进行谈判，结果与其中4家达成了和解，同意向每家公司支付2000万美元解决纠纷。然而，一些大型传统唱片公司得理不让人，非要置Mp3.com死地而后快，环球音乐集团以雄厚的资金做为后盾，在法庭上与Mp3.com叫阵。2000年9月6日，美国纽约地区法院法官詹德·拉科夫判决Mp3.com公司“蓄意”侵害音乐公司的版权，责令该公司向环球音乐集团进行“惩罚性赔偿”，对每个被拷贝的CD盘赔偿2.5万美元。Mp3.com赔偿额最高可达2.5亿美元。Mp3.com受到了重创，Mp3.com时称“Mp3.com的业务一切正常。我们仍在改变音乐行业，这只是个漫长的步骤”此后，Mp3.com为避免引起侵权纠纷，把下载歌曲限制在获得作者及唱片界授权的作品范围内。Mp3.com为成千上万喜爱音乐的人带来欢愉，却遭到了传统唱片公司的围追堵截。作为近几年发展起来的新事物，它们在事业的路上还要走一段蜿蜒曲折的路。


被年轻人喜爱的mp3.com

三、微软.net计划

我们不能不佩服盖茨，当美国政府、司法部正对微软涉嫌垄断穷追不舍时，他却腾出工夫来领导其员工开发他们的新产品："Microsoft.net（微软.net）"，开始营造他们在互联网的帝国梦。

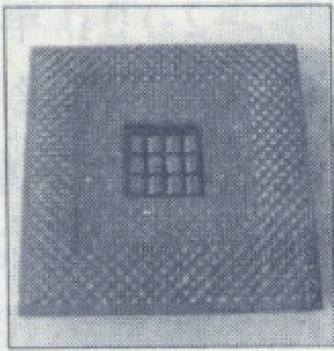

微软未来的WWW服务

2000年论坛上，微软公司向全球公布了其Microsoft.net平台的构想与实施步骤。比尔·盖茨在这里又为世人描绘了新世纪的宏伟蓝图，即挖掘出互联网的全部潜能，建立第三代互联网。2000年9月19日盖茨在澳大利亚悉尼市说，微软计划将今后40亿美元年研发经费中的80%用于公司.net因特网整合战略。

盖茨在2000年的一个非常恰当的时候推出"微软.net"计划，是想把人们的眼光从垄断案上引开，还是想继续自己在IT界的"唯我独尊"？我们拭目以待，毕竟"微软.net"只是一个构思计划，还没有真正推出。

四、Intel公司，流年不利

如果说微软是软件市场上的霸主，Intel就是硬件领域里的龙头。只是近来，龙头和霸主的位置都不是那么好做，Intel公司在2000年也是麻烦不断。先是中国市场Intel铜矿CPU风扇问题，接着是回收1.13G芯片，继而又传出人们苦苦等待而盼来的奔腾4处理器含有隐患。Intel表示，稍早出货的部分新型Pentium 4处理器内含错误的软件程序，不过这些有瑕疵的处理器并未出售给一般消费者。由于奔腾4推出时间的延误，电脑生产厂商便赶不及在圣诞节的销售旺季发布新款产品了，这无疑对它们完成今年的利润指标造成不利影响。

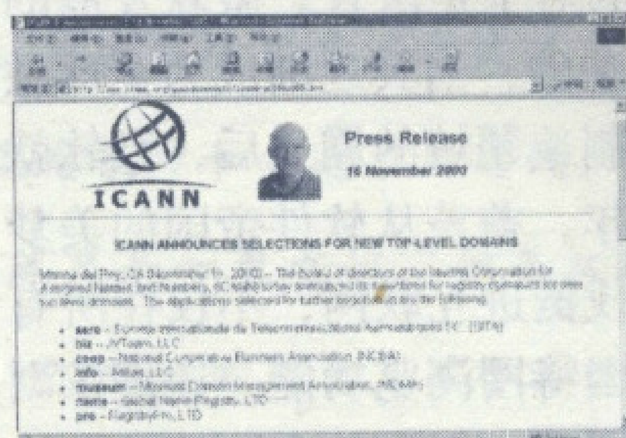

奔腾4处理器

从8088开始，Intel公司的处理器就被几代电脑人所爱宠，奔腾4处理器也依然被电脑商及用户恭维地像一个王子。只是Intel公司在2000年的表现却让世人们有了"廉颇老矣"的感觉，而由他吓出来的竞争对手AMD正直壮年，不难看出最近两年来，往往先是AMD研发出新的产品，英特尔公司仓促应战，Intel公司是该好好洗脑子了，否则，Intel公司在本世纪只能凭着曾经的辉煌安慰自己了。

五、因特网增加7个域名

在科技飞速发展的今天，只有想不到的，没有做不到的。域名，前几年在老百姓耳里还是个闻所未闻的名词，2000年就已成为大小公司和个人所追宠的对象，全球各地因域名而起的官司在2000年也被称之为一种现象。2000年，让美国人头疼的2件事：大选和域名。.com、.cn在混乱的域名抢注中实在是不堪负荷，增加域名已被提到日程上来了。

负责互联网域名管理的机构ICANN委员会的成员曾就新增域名展开激烈的讨论，出于政治、商业和技术等多方面的考虑，ICANN委员会最终决定本次采取更为稳妥的做法，只新增了7个域名后缀。2000年11月17日ICANN宣布新增包括.biz、.info、.name、.pro、.museum、.aero以及.coop在内的7个顶级互联网域名，以缓解目前仅有的几个顶级域名（例如.com和.net）承受的巨大压力。新通过的域名在2001年正式投入使用。



icann推出新域名

六、美国在线与时代华纳合并

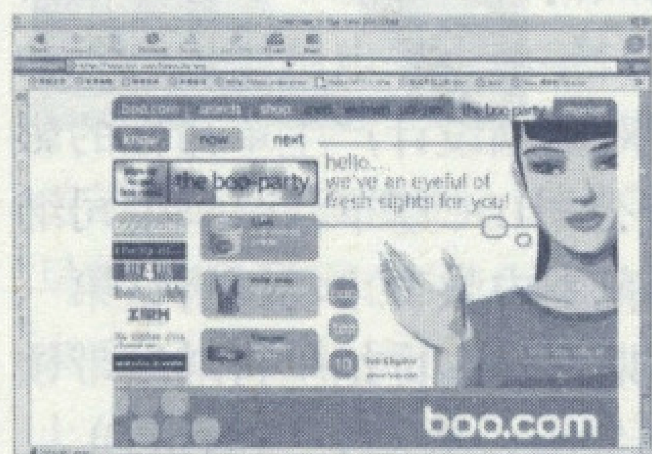
北京时间2000年1月10日，美国在线与时代华纳宣布合并，双方组成世界上最大的传媒和网络公司，市值超过3500亿美元，这是目前世界上最大的一起公司合并案，也诞生了全球第一家面向互联网的综合性大众传播及通信公司——美国在线时代华纳公司。在互连网飞速发展的今天，网络巨子与老牌传媒大腕的合作可能引发传统媒体和互联网公司之间一连串的并购风潮，所谓的"大媒体"时代就要到来了。

时代华纳作为一个传统媒体巨头，这次没有把自己困在自己的光圈里，审时度势，看到了未来媒体的发展方向，其想法和做法都令世人赞叹。美国在线一直是美国门户网站的龙头老大，其现有注册用户1700万，是世界上最大的在线服务商，虽说自己上市的股票也为自己赚了不少美元，但2000年年初NASDAQ网络科技的大幅下跌，再加上微软的.net计划的威逼，美国在线最近的日子也不是很好过，与时代华纳的联姻，AOL高喊：看我多强，我还怕谁？


合并宣言

七、全球首家网上时装网站Boo倒闭

2000年是互联网飞速发展的一年，但其发展得让人迷惑不解，2000年在一些IT界的大腕们表示要进军互联网时，一些本来资本雄厚的.com公司却纷纷倒闭。英国最大的网上零售商boo.com在2000年6月15日宣布倒闭，这个被认为是欧洲资金最雄厚的时装网站，其公司创办仅仅半年。据悉，boo.com在早些时候就出现资金周转困难，其在创办时所争取到的风险投资已全部烧完，尽管公司的收入有所增长，但因想筹集3000万美元资金的计划失败，使得公司陷入债务困境。boo.com 经过一番讨价还价，被英国信息技术公司Bright Station以低价收购，并以B2B的形式再次亮相于众。



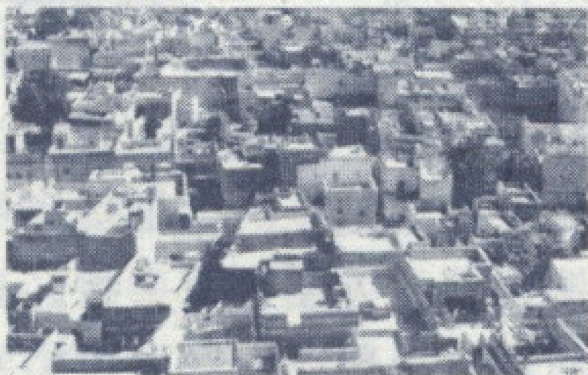
新装后的boo.com

boo.com倒闭的教训是深刻的，为了广告效应而没有节制地花钱，又没有一个合理地控制自身花费的规划，迟早烧掉的是整个网站。现今还在烧钱的网站，该醒醒了。

八、印度软件，2000年狂奔

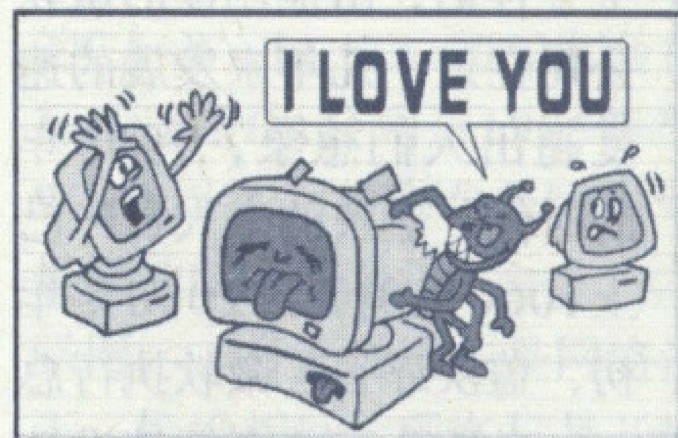
印度是中国的近邻，拥有10亿人口，同我们一样也是发展中国家，其首都新德里连地铁也没有，然而印度却软件产业近几年来的飞速发展却让全世界瞠目结舌。2000年，印度更是靠软件业赚足了外汇。据悉在2000年上半年，印度软件出口增长了63%，达1310亿卢比，占全部出口总额的12.5%高于去年同期的10.5%。就连在信息产业最为发达的美国，印度占据的软件销售市场份额也高达60%以上。

不得不佩服印度，它能让自己的软件产业在信息时代的今天傲视全球，不得不赞叹印度程序员，他们能让比尔.盖茨惊呼，未来的软件超级大国不是美国，不是日本，也不是欧洲国家，而是印度。美国《财富》杂志公布的全球500家大公司中，有185家采用印度计算机软件。印度期望着以自己软件产业启动国内新经济的发展。作为印度邻居的我们，要好好想想，我们在哪个环节上被印度从身边跑过，并越拉越远。


美丽的印度

九、“爱虫”病毒肆虐全球

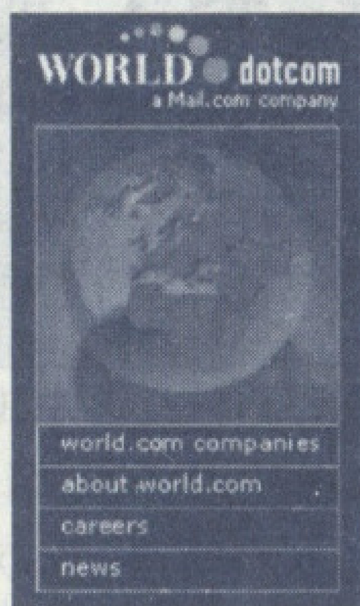
2000年可谓是病毒横行的一年。4月26日，CIH病毒再次爆发的阴霾还笼罩着用户的时候，5月4日，一个名叫“我爱你”（爱虫）的电邮形式的病毒又在全世界大规模爆发。在短短几天之内，这一病毒利用Microsoft Outlook的邮件服务系统，以迅猛的速度广为传播，让全世界的电脑用户领教着它可怕的“爱情魅力”。这是继1999年4月“梅利莎”之后，全球网络遭受的又一次大面积病毒灾难。次出现的“爱虫”病毒，较之去年的“美丽杀手”、“探索蠕虫”等在病毒编写技巧上又有了很大的提高。据报道，“爱虫”病毒是迄今为止传染速度最快、传染面积最广的计算机病毒，它已对全球众多机构造成了负面影响。专家说，这是至今为止杀伤力最大、传播得最快的病毒。只是，“我爱你”病毒真是让各国的杀毒厂商爱死了它，2000年5月5日各大杀毒厂商纷纷推出了自己可杀“爱情”的升级程序，在全世界的一片痛苦声中赚足了钞票。



爱虫也疯狂！

十、mail.com与亿龙的分分合合

2000年对各国网站来说是经历考验的一年，不是在喧嚣中被一些更大的网站并购，就是在喧嚣中的倒下。mail.com公司是全球著名邮件服务商和互联网服务提供商，2000年3月，它与具有传统中国概念的亿龙公司（elong.com）达成一项战略协议，mail.com将采取股权交易方式以6500万美元收购elong.com公司，组建新的公司world.com（Asia.com和India.com），旨在大力发展B2B、B2C格局的电子商务。然而“相爱容易相处难”，短短的几个月，即2000年11月，Mail.com宣布退出在线广告业，决定转让全部非核心资产，包括通过换股形式与e龙合作建立的Asia.com及India.com网站；与此同时，e龙宣布重组Asia.com，成立五大事业部门，以企业客户为中心，提供B2B、B2C的有线及无线网络服务。



往事已随风

2000年世界IT十大风云人物

本刊编辑部评选

执笔：瑞雪

一、比尔·盖茨



“你可以爱他、恨他，但你不能漠视他”，比尔.盖茨在信息产业时代写下了神话，由他创建的微软公司在近十几年来发展的速度超出人们想象，1999年的时候，盖茨的个人资产已上1000亿美元。2000年年初，盖茨辞去了微软执行总裁，回到自己的老本行——微软公司首席软件设计师。他表示，他之所以这样做，是为了全身心地投入微软下一代软件和服务，即.NET平台这一构想的研发工作中去。

同年，美国权威财经杂志《福布斯》公布了2000年全球亿万富翁名单，比尔.盖茨仍高居榜首。也许盖茨写的神话太过于完美了，连上帝都觉得过头，因此，微软公司惹上了反垄断官司。随着官司的深入，人们也看到了盖茨所创建帝国残酷的一面。在新世纪IT行业的十字路口处，盖茨还想去何方呢?

二、史蒂夫·乔布斯



史蒂夫·乔布斯——苹果公司首席执行官，曾把奄奄一息的苹果公司从死亡边缘拉回，并对公司进行了大刀阔斧地改组且实施了一系列新产品降价促销活动，重新让苹果红了起来；史蒂夫·乔布斯让苹果公司在短短的10年时间内，占领世界市场8%以上的份额，着实让IBM吃了一惊。史蒂夫·乔布斯最成功的地方是对苹果公司在PC市场上的定位，使苹果多媒体电脑没有加入混乱不堪的PC机销售大战中。目前苹果最热门的产品是上市的iMac。这个All-In-One的多媒体电脑机身湛蓝透明，据苹果公司统计，iMac的订单已高达15万份。2000年的MacWorld Expo展示会上，苹果电脑总裁史蒂夫·乔布斯把他们的新产品Power Mac G4 Cube放到桌面上时，所有麦金塔迷的热情都被点燃了。乔布斯骄傲地预言，G4 Cube将像2年前苹果电脑推出的轰动世界的iMac电脑一样，对电脑设计产生革命性的影响。同时国际著名调查公司IDC宣布，苹果公司继续保持在美国以及世界范围内教育市场销售量第一的位置。史蒂夫·乔布斯在新的世纪里将继续带领苹果电脑续写辉煌。

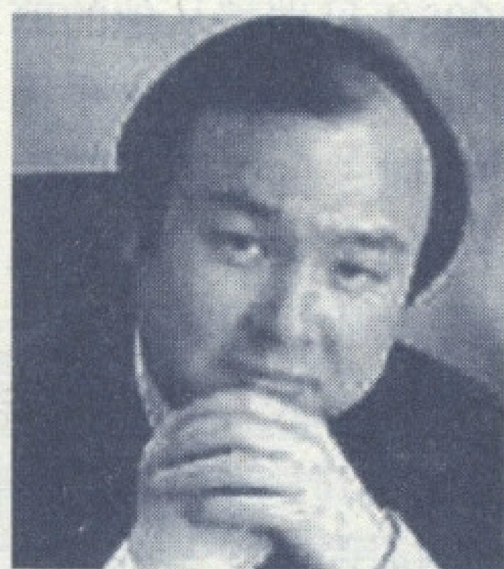
三、杨致远



Yahoo：一个网络索引公司，一个资产高达390亿美元，单季度利润高达上千万美元，网站的全球用户已达数千万的国际网络索引公司，一个为数不多的赢利网站；杨志远：一个年仅32岁的年轻人，一个有着敏锐的眼光，清晰快捷的思维和不知疲倦的精神。Yahoo!的成功让杨致远在巨头云集的IT行占据了一席之位，从一个大学生的网站资料手册发展成为今天这个神话般的国际大型网络公司，也使杨致远在世人眼里有了些传奇的色彩。

2000年高科技杂志《upside》专刊号评选出该年全美最有影响力的100名科技精英，华裔科学家杨致远排在第4位，同年，新一期美国《财富》杂志公布2000年美国40岁以下富豪排行榜，年仅32岁的杨致远以58.5亿美元位居第4，成为最年轻的美国华人首富。面对今日获得的巨大成功，杨致远很平和地说：“其实，我们当初的主意是个很平常的创意，就是在网上把一大堆网站收集起来，做一个搜索器，方便人家去找，去搜索。这是一个很简单的想法，现在谁都可以想到。但是，那是在1994年产生的想法，然后碰到一个愿意进行风险投资的人，拿出100万美元来做这个投人，然后再想办法去赚钱，就不是太容易了。时间，时机，这是成功的一个很大的因素”。面对成功，杨致远显得从容，作为华人，杨致远让我们自豪，我们衷心地祝福：在新的世纪里，杨致远一路走好。

四、孙正义



"互联网造就了不少奇迹，孙正义是所有这些奇迹的母版"。对于孙正义来说，他对互联网在未来发展有着坚定的信心，而且一直坚持着这个信念。在互联网行业发展的初期，许多人还对互联网持不确定的态度时，孙正义果断地出手投资一批早期的互联网公司（例如雅虎），使得在上世纪末刮起的互联网旋风中，"软库"成为真正意义上的先锋。可以说，正是孙正义的信念带动了互联网的飞速发展，而互联网短期内的成功也彻底地改变了他的命运。

但自从2000年4月美国纳斯达克市场发生网络股灾以来，软银(Softbank)的日子开始不好过了。在互联网最热的时候，"软库"的市值曾达到约2000亿美元，拥有38%"软库"股份的孙正义被一些人认为，他的财富不久就会超过比尔.盖茨，成为世界首富。可世事难料，经过纳斯达克市场的几番动荡，软银的市值已缩水到230亿美元左右。尽管互联网公司在股市上表现不佳，孙正义还是认为投资互联网的第二次机会来了。2000年，他来到中国，除了在"中国企业电子商务高峰会"上大讲B2B对中国企业的机遇，还借机宣布将与美国B2B电子商务"引擎"的领导者Ariba在中国成立合资公司，专为中国的电子商务提供平台。在接受中国记者采访时他说道："B2B的革命刚刚开始"，在谈到中国的互联网时，他表示"我对中国的互联网市场有100%的信心。股市的起伏跌荡是常有的事，关键是要看清产业的未来。"

五、王嘉廉



王嘉廉是长岛国际联合电脑公司(CA)的掌门人，其公司是世界最大的商业软件供应商之一，提供包括高科技、服务业及教育领域的全方位基础设施服务，全球雇用员工达2万多人。王嘉廉1944年出生在上海，1952年随父母移居美国。毕业后不久，就创建了CA公司，并担任公司董事长和首席执行官。近20年来CA公司飞速发展成为一个具有一整套电子商务解决方案的大型跨国公司，王嘉廉也成了一位享誉全球的IT大亨。2000年年初，王嘉廉被美国《福布斯》杂志评为1999年全球收入最高的首席执行官，其声望可与盖茨相比。2000年8月7日王嘉廉辞去其一手创办的CA公司CEO头衔一职，而只保留董事长的职务，重点负责拓展公司新业务。对于这一突然举动，很多业内人士表示理解，分析人士指出，CA产品已经走向多元化，面对疲软的市场，公司可能会受到一定影响，但伴随新软件产品的不断推出，营收状况会逐渐好起来。

2000年11月6日，旨在促进亚洲电子商务发展的CA-World Asia 2000大会在上海国际会议中心举行，这是CA公司自1995年举办全球用户大会CA-World以来，首次在美国本土以外的城市举办如此规模的IT技术盛会。会上，CA董事长王嘉廉畅谈互联网："有人说现在是网络浪潮终结阶段的开始，不，恰恰相反，现在只是开始阶段的终结。"，他还说："网络泡沫并没有破，而是变得无处不在，计算机正在成为人们最主要的工作场所。"看来CA公司也要在互连网潮涨的时候，畅游其中了。

六、卡莉·费奥利



卡莉.费奥利（卡莉·费奥利）在1999年当选为世界上最大的电脑制造商之一惠普的CEO时，在IT界溅起了层层涟漪，很多人认为，这个行业的CEO一直为男性所统治，能把女性的阴柔与枯燥的高科技结合在一起，这也是一个里程碑了。而卡莉·费奥利每遇到这些性别问题时，总是低调处理，她说"我先是管理者，然后才是女人"。FORTUNE杂志把曾把卡莉·费奥利作为封面人物，标题是"全美最有权力的女人"。同时，卡莉·费奥利是美国前20大企业或者道琼斯工业指数成分股的企业中唯一一个也是第一个CEO。

在2000年的Comdex大会上，卡莉·费奥利又向人们大肆宣扬她的互联网"文艺复兴"的思想。这试图让人们相信－惠普所创造的一切，无一不是互联网的一部分，也是任何人都可使用的。她表示，虽然惠普对未来互联网充满信心，但面前道路还是有些坎坷不平的。

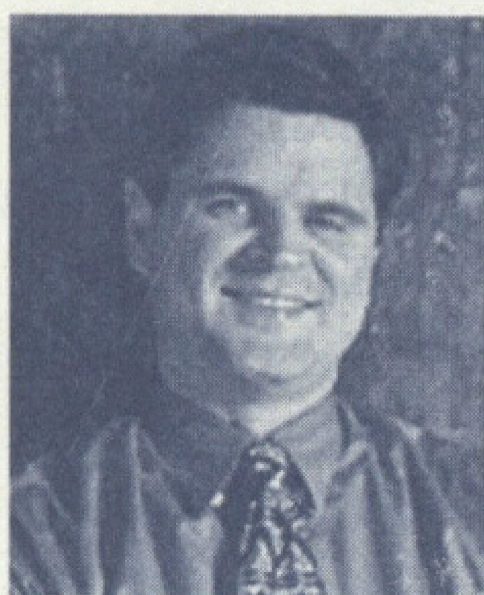
七、斯蒂夫·鲍尔默



要问谁是微软的第二把手，斯蒂夫·鲍尔默当属首选。他与盖茨有相同之处：他俩同在哈佛大学读书，同班，同住在名为“卡雷房”的宿舍；更多的不同之处：他性格外向，善于交际，喜欢参加社交活动，有个无与伦比的大嗓门；最突出的特点是：只要确定了目标，就会勇往直前。虽然他和盖茨的性格不同，但两人却是要好的朋友。盖茨创建微软，拉斯蒂夫过来帮忙，虽然他不精通软件技术，但却能有充沛的精力和鼓动大家的本事率领大家开拓市场。

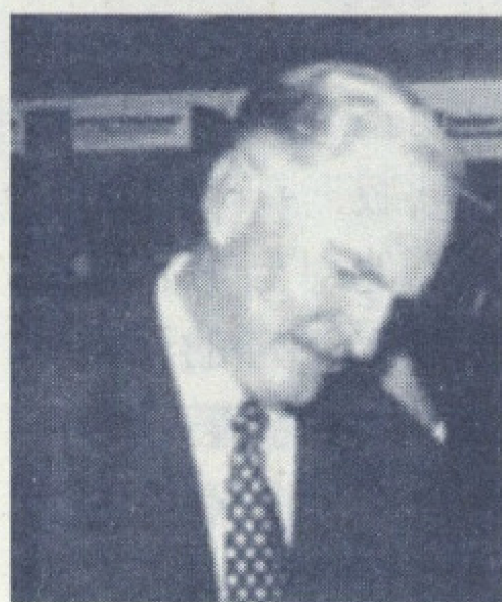
2000年，斯蒂夫·鲍尔默来华推广“微软.net”计划，受到朱总理的亲自接见，他再次强调：微软将致力于在中国的长期发展，并将进一步扩大对中国的投资，加强与中国政府及业界的合作。鲍尔默能否协助盖茨在新的世纪里创建新的互连网帝国？能否使微软摆脱法官的纠缠，使微软走出险境？这要看新世纪里，鲍尔默这几嗓子怎么喊！

八、斯蒂夫·凯斯



美国在线（AOL）能发展成为全球最大的门户网站，这里凝聚着斯蒂夫·凯斯的辛劳。美国在线在人们种种猜测中顽强地走到了新世纪，这使一些分析家赞叹它的生命力，因为许多年来，几乎所有的分析家都断定AOL必败无疑，对于斯蒂夫·凯斯来说，这足以令他欣慰了。“AOL不是互联网时代的暴发户，她以整整10年时间创造需求。”2000年，美国在线已不仅仅是最大的门户网站，还成为世界上最大的在线服务商和网络产业为数不多的盈利公司之一。AOL的成功，也让计算机和通信业最大的两巨头Microsoft和AT＆T蠢蠢欲动，并开始启动各自的网络计划。为了缓解与盖茨的唇枪舌箭，AOL将微软的浏览器IE推向用户，而微软也破天荒地作出承诺：将AOL软件与Windows95捆绑。2000年1月10日，美国在线与时代华纳宣布合并，双方组成世界上最大的传媒和网络公司。如今，再也没有人会对凯斯说长论短。他是网络时代的真正天王。

九、贝瑞特



1998年贝瑞特从他的前任葛鲁夫（Andy Glove）手里接过帅印时，也接过了辉煌的Intel公司，对贝瑞特来说这是一个挑战，同时也背上了一个无形的压力。Intel公司曾统治着CPU的市场。但在贝瑞特接手前6个月，Intel公司销售市场已发生疲软，AMD和其他厂商芯片的市场份额不断扩大，贝瑞特上任后，首先要面临Intel10年来的第一次利润下降。祸不单行的是，美国联邦贸易委员会指控Intel有垄断行为。

2000年，贝瑞特在Intel公司发展历史上写下了重重的一笔，贝瑞特挥师Intel进军互连网，即“从为计算机产业提供建筑模块的供应商变成为新兴的Intel网经济提供建筑模块的供应商”。2000年Intel公司总裁兼首席执行官克瑞格·贝瑞特博士来华访问并参加Intel中国电子商务论坛会，他阐述了全球性电子商务的发展战略，并呼吁中国企业利用互联网提高经营效率及竞争力。

十、约翰·钱伯斯



Cisco品牌一直在领导着互联网硬件领域的潮流，至少在今天，没有人可与它抗衡。作为Cisco公司炙手可热的CEO，钱伯斯的成绩有目共睹的，Cisco公司今天的业绩让硅谷所有的同仁心服口服外加佩服。在他任职期间，Cisco公司的市值由90亿美元上升至4410亿美元，在美国公司排名中位列榜眼；他收购了全球50家公司，并让它们与Cisco一起成功地运转起来。

2000年约翰·钱伯斯来访问中国，在与张维迎谈话时表示：一个品牌进入市场的速度是很重要的，在IT界我们看到不是第一个推出的产品，不可能在市场上独占鳌头。所以要很快地进入市场，建立品牌是非常关键的，这样才能确保公司的成功，但是你会看到新的公司很快兴起，现有的公司可能很快获得更多的市场份额，新产品的出现可能是会有技术的，也有一些横向和纵向的应用模式的变化，还有你怎么使用互联网的技术。

终于迎来了二十一世纪，不知大家童年时关于二十一世纪的梦想实现了多少，可以肯定的是我们都长大了，不再依靠幻想而需要踏踏实实地来面对人生。“三十功名尘与土，八千里路云和月。”每当我默诵这句诗词，胸中总会涌起一种豪迈的激情。当然，要实现自己的人生价值，必先“苦其筋骨，饿其体肤”。处在互联的时代，机遇无所不在，你不梦想在事业上有所成就吗，那么来吧，先打好计算机基础，请看本期晶合实验室面对初中级用户撰写的二十一世纪电脑软件装机指南，它会节省你探索软件知识的时间，将你的计算机武装起来，使你少走许多弯路。

本期另一篇重头文章是晶合实验室关于计算机桌面操作系统Windows Me的测试报告，说起来，Windows Me的发布也有一些时间了，从用户反映来看，有人认为Windows Me没有Windows 98 SE好，其稳定性和兼容性方面都有所欠缺。不过，据我了解，说这些话的人多是一些电脑游戏迷，他们总在抱怨自己的某个游戏不能在Windows Me下稳定运行，而忽略了Windows Me与Windows 98 SE相比在功能上质的飞跃，而且通过测试，也证明了Windows Me在稳定性、易用性及兼容性方面都是非常不错的，虽然为了功能与性能之间的平衡，Windows Me作了一点牺牲，但总体来说，Windows Me是现今最优秀的操作系统。再举一个反例吧，我们还可以说Windows 98没有Windows 95好，因为Windows 95启动速度快，占用硬盘空间少。

好了，告诉大家一个最激动人心的消息，北京实达铭泰公司最新出品的东方影都立体版可谓卓越非凡。该软件通过特殊算法，将普通影片处理成有景深的效果，从而使我们看影片时出现立体电影的效果，也就是说我们可以在电脑上看立体电影了，当然这需要随软件附送的立体眼镜。我试用了该眼镜，一句话，酷毕了，在观看立体图片时，我可以清楚地看出图片的立体层次。

下期文章预告：数学从娃娃的基础抓起

晶合实验室 李红普

21世纪电脑软件装机指南

晶合实验室

时下各类软件层出不穷，在同一类软件中会有数十乃至数百款软件可以实现类似功能，然而针对其稳定性、易用性与兼容性，各款软件是不相同的，对于计算机高手来说或许易于选择，而对于初学者来说，则需要多看多实践来确定自己到底需要哪款软件，哪些软件是自己计算机必须安装的。此次晶合实验室为初中级用户奉上这份新年礼物，向您推荐一些优秀软件，以节省您探索的时间，希望您阅后能有所收益。

系统工具类

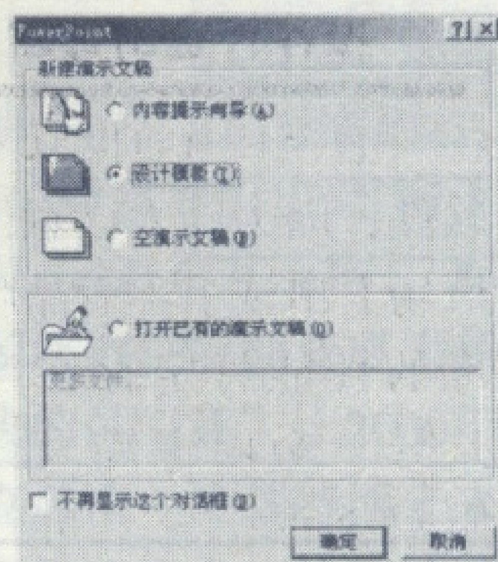
操作系统平台
推荐：Windows Me

在介绍计算机一般应用软件之前，我们首先需要将操作系统平台确定下来。因为一个稳定性、易用性和兼容性好的系统平台对于应用软件来说是至关重要的。毋庸质疑微软的Windows操作系统是不二之选。虽然说时下Linux自由之风盛行，尤其是在网络服务器方面，已有凌驾于Windows NT之上的势头，不过由于其在易用性与兼容性方面与我们用户的需求相差太远，而我们此篇的目的也是向初中级用户介绍相关知识，故在此就不予考虑了。至于OS2等其它操作系统平台主要是针对某专业领域，在这里也不说了。好了，我们现在已初步将操作系统定位于微软的Windows操作系统。接下来的问题是，随着时间的推移，微软已推出了数个视窗版本，但哪一个版本较适合我们普通用户呢？就目前流行的计算机配置来说，跑Windows 98/Me/2000/NT都不成问题。虽说我们可采用另类方法安装多个操作系统，但在这里我们不向读者推荐，因为这是电脑发烧友的症状，不适合大家。而Windows 2000是Windows NT的升级版本，适用于商业领域，即使是Profesional版本也不是针对个人家庭用户。在这里我们向大家推荐Windows Me，而备选Windows 98 SE。关于二者之间的具体性能差异，您可以阅览我们晶合实验室本期撰写的另一篇评测文章。



办公应用软件
推荐：Office 2000中文版

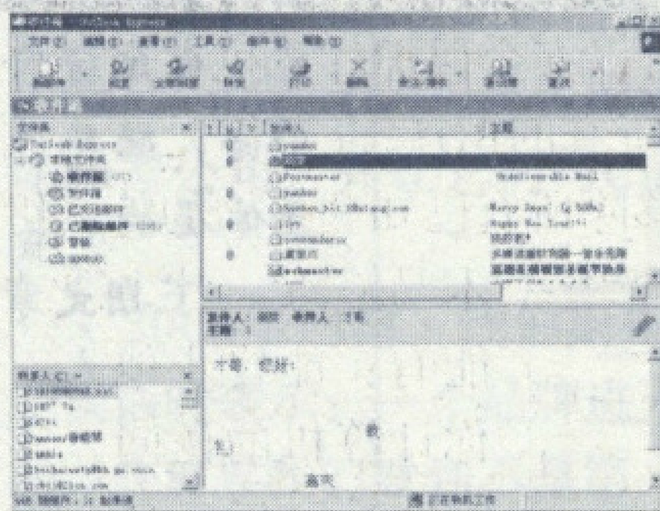
我们不能否认其是不可或缺的企业办公软件。它主要包括有字处理软件Word、电子表格Excel、网页制作FrontPage、数据库Access、电子邮件Outlook和多媒体制作PowerPoint，可以说为企业的办公自动化提供了优秀的整体解决方案。而我们的民族软件WPS2000作为我们的第2款推荐软件。虽然WPS已相当成熟，但它还没有走向世界，就其软件本身还不能与微软的Office相抗衡，这是我们需理智面对的。好在国内有众多用户在使用WPS，支持我们的金山，且金山公司也正在力争使WPS能紧跟时代的步伐，即将推出的WPS2001应该会给我们带来更多的惊喜。希望有一天我们能将WPS作为我们的首款办公软件。



备选：WPS2000、办公之星

邮件客户端软件
推荐：OutLook Express

邮件客户端软件可以让我们对支持POP3的网络E-mail信箱在本地进行方便地管理，而去除了登录界面的繁杂步骤。OutLook Express作为Windows自带的邮件客户端相信是大多数用户的选择。其强大的功能让我们在使用中得心应手，支持自动分检邮件、“垃圾”邮件“黑名单”，支持用户管理等众多实用功能。如果你拥有多个支持POP3的E－mail信箱，还可以选择其中几个帐号接收邮件。Outlook Express支持多种文字编码，并能自由进行切换，绝大多数邮件中的乱码在选择正确编码后均可正常显示；FoxMail是一个著

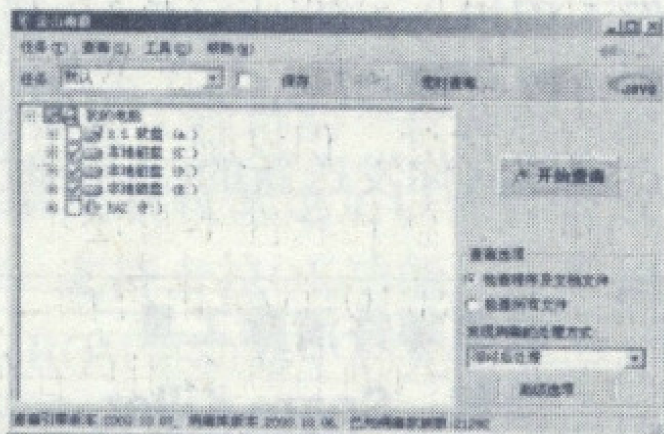


名的中文版电子邮件客户端软件，支持全部的Internet电子邮件功能。FoxMail程序小巧，可以快速地发送、收取信件。支持远程邮件管理，可以先浏览信件条目后再决定下载或直接删除。支持本地邮箱加密、支持多个邮箱帐户。内置BIG5码与GB码转换功能。内置了小巧的邮箱监视器Notifier，可以对邮箱进行即时监控。全面兼容Outlook Express，支持导入Outlook账号及Outlook信件。支持导入、导出Outlook地址簿。

备选：FoxMail、中华神差、The Bat!

杀毒工具
推荐：金山毒霸

自从CIH面世以来，杀毒软件已成为装机必备软件，因为国人已意识到病毒的巨大危害性。现在市场上出现了不少品牌的杀毒软件，当然其防杀病毒的性能肯定存在差异。金山毒霸采用双杀毒引擎，可查杀2万多种病毒和近百种黑客程序。除传统的病毒外，

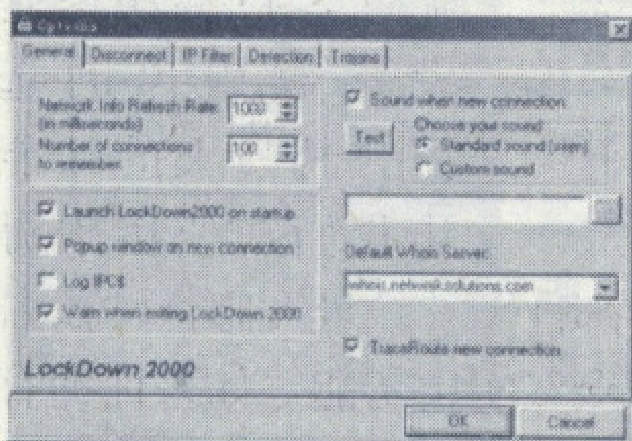


还能查杀最新的Access、PowerPoint、Excel、Word、Java、HTML、VBScrip等病毒；具备完善的实时监控（病毒防火墙）功能；支持ZIP、RAR、CAB、ARJ等多种压缩格式；支持E-mail、网络查毒，具有功能强大的定时自动查杀功能。

备选：Norton AntiVirus 2000中文版、KILL、KV3000

系统网络安全工具
推荐：LockDown 2000

LockDown 2000可以安全保护计算机在未经许可下不可访问，这样所有的BO病毒对你无法构成威胁。现在可检测和移除所有已知和未知的特洛伊



木马病毒。其主要功能有：能终止他人对你计算机的访问，实时监控和记录他人在你计算机里的活动情况，追踪所有连接，防止黑客ICQ炸弹的攻击，对系统的重要文件进行监控。

备选：Norton个人防火墙、天网防火墙个人版

系统修改工具
推荐：超级兔仔MagicSet

超级兔仔可以修改很多系统本来不让你修改



的内容，比如调整输入法顺序、修改系统文件夹路径，优化MapCache、清除硬盘上的.bak和.tmp等垃圾文件。还有许多特色功能，如定制鼠标右键菜单等。你可以通过它将Windows定制成自己喜欢的样式。

备选：RegCleaner、Windows优化大师、Tweak UI

系统备份
推荐：Ghost

硬盘对硬盘的全盘复制工具，也可以对单个分区进行复制，或把一个或多个分区的数据存在一个IMAGE文件中，支持多种操作系统。最佳运行环境是在纯DOS下。它的最大好处是当系统崩溃时可以通过备份文件对Windows系统进行快速恢复，从而不再受重新安装Windows的折磨。

互联网类

离线浏览工具
推荐：Teleport Pro

丰富多采的网上世界是不是让你目不暇接？疯狂地上网是不是让你的话费单出现赤字？幸好有离线浏览软件可以帮你的忙。离线浏览软件可以帮我们将网站原封不动地下载到我们的硬盘里，断线后就可以有更充足的浏览时间了。让你离线快速浏览某个网页的内容是Teleport Pro的重要功能，你不需要做太多的设定，便可以将自己想看的网站整个搬回家。而Teleport Pro所能做的还不仅仅是离线浏览某个网页，它还可以从Internet的任何地方抓回你想要的任何文件；它可以在你指定的时间自动登录到你指定的网站下载指定内容；你还可以用它来创建某个网站的完整镜像，作为创建你自己网站的参考。Teleport Pro提供了多个过滤条件，比如图像文件的大小或者是文件名等。但是它下载的站点文件并不支持其他软件的打开方式，所以Teleport Pro下载软件只能在Teleport Pro中打开浏览。

备选：WebZIP、SuperBot

网络聊天软件
推荐：OICQ

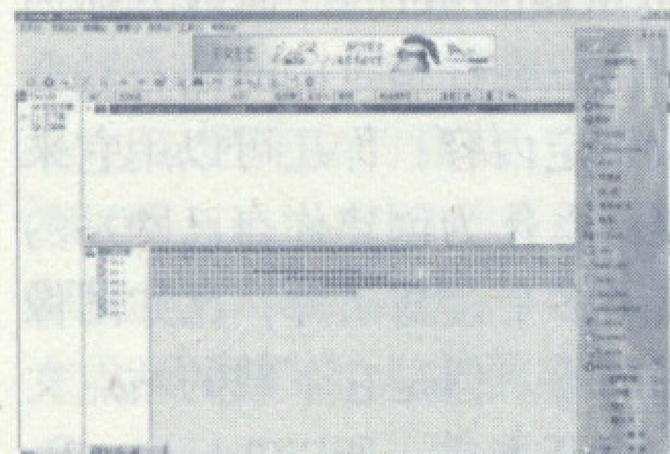
当我们的网络生活不再局限于E-mail之间的交流时，网络聊天软件便应运而生。“I Seek You”，曾几何时，ICQ风靡网络的每一个角落。ICQ传输稳定，无论在世界的任何地方都可以使用。ICQ是国际互联网中最著名的网络聊天软件，但是因为在国内的普及率远远不及后起之秀OICQ，所以只能作为我们的备选推荐了。OICQ的全名是中文OpenICQ，在短短几年里OICQ的发展足以让我们大家对网络聊天刮目相看。OICQ支持显示朋友在线信息、即时传送信息、即时交谈、即时发送文件和网址。运行OICQ后，如果你的电脑已连入Internet，就可以根据OICQ号、姓名、E-mail地址等关键词来搜索网友，找到后可加入到通讯录中。当通讯录中的网友在线时，OICQ中朋友的头像就会显示online。OICQ支持多用户设置，可以设定安全措施保证用户的个人秘密。OICQ已经成为目前国内使用最多的网上聊天工具，成了网民身份的象征。最新版的OICQ不仅仅支持网上聊天的单一方式，还将和其他短讯通信网络互联，如无线寻呼网、GSM无线移动电话短消息、传真甚至电话网。

备选：ICQ、OMMO。

软件下载
推荐：FlashGet

当看着下载进度条又一次停滞不前时，我发誓再也不下载软件了。但是网际快车（FlashGet）改变了我的想法。

下载的最大问题是什么——速度，其次是什么——下载后的管理。网际快车FlashGet(JetCar)就是为解决这两个问题所写的。通过把一个文件分成最多10个部分、最多8个下载任务同时下载，下载速度可以提高100%到500%。网际快车支持捕获浏览器点击，完全支持IE和Netscape等主流浏览器；还可以对剪贴板进行监视，监视剪贴板中出现的链接地址，自动开始下载；可以创建不限数目的类别，不同的类别保存到不同的目录中去；强大的管理功能包括支持拖拽，添加描述，更名，查找，文件名重复时可自动重命名等等；支持代理服务器，支持自动拨号、定时下载。可设定下载完毕自动断线和自动关机，而且下载前后均可方便地对文件进行管理。



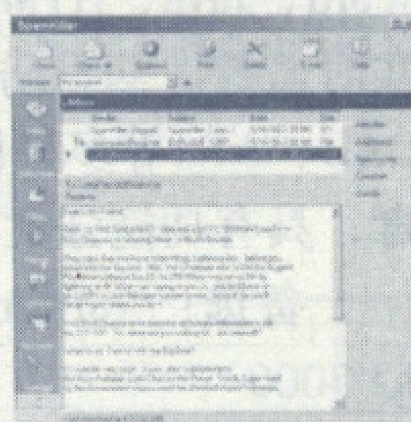
备选：网络蚂蚁（NetAnts）、网络吸血鬼（Net Vampire Pro）

Cookie清除工具
推荐：Cookie Pal

Cookie是存贮在你计算机上的小文件，供网站跟踪你的访问情况。它经常用来向网站报告你的登录信息、电子邮件地址和你以前曾访问过的网站。但不用担心，Cookie Pal会帮你监视那些偷窃者。它可以将这些Cookie从系统中清除，然后在一个站点试图向你发送新的Cookie时发出警报。

垃圾邮件清除工具
推荐：Spam Killer

这是一个功能非常强大的垃圾邮件清除软件。提供邮件过滤器，可以设置过滤条件，对信箱收取的信件进行各种检测，从而使垃圾邮件无处藏身。支持友好列表，同时它还是一个远程邮箱管理工具。其最大特点是运行之后自动隐藏在状态栏，当有新邮件时及时通知用户，让你决策是否收取该邮件。另外，它还可以设置电子邮件相关程序，方便用户收取信件。



备选：倚天快报、Quickhead-E

Modem优化软件
推荐：3721极品飞猫

上网最重要的是什么？“速度”！想要拥有快的浏览速度的前提是什么？“一只好猫”。好猫也要喂好食，3721极品飞猫就是一款专门喂“猫”的食品。3721极品飞猫号称可以将你的“猫”提速30%-40%，而且整个优化过程十分简单。它同时提供了最傻瓜和最专业的优化方法。上网新手只需按一键就能自动完成优化，并达到专家级的效果；专家级用户可以对系统参数进行全面手工优化，因

为该软件提供了目前Modem优化软件中最全面的系统参数设置能力。3721极品飞猫还有一个很酷的功能，它可以将优化配置保存成文件，网友可以通过电子邮件、网上下载等多种方式进行共享和交流优化心得。3721极品飞猫全面支持28.8K/33.6K/56KModem、ISDN、Cable Modem、DSL、卫星传输及局域网等各种上网方式，根据不同的上网方式对你的系统进行相应的优化。

备选：快猫加鞭、NetSuperSonic

多媒体类

VCD、DVD播放工具

推荐：超级解霸

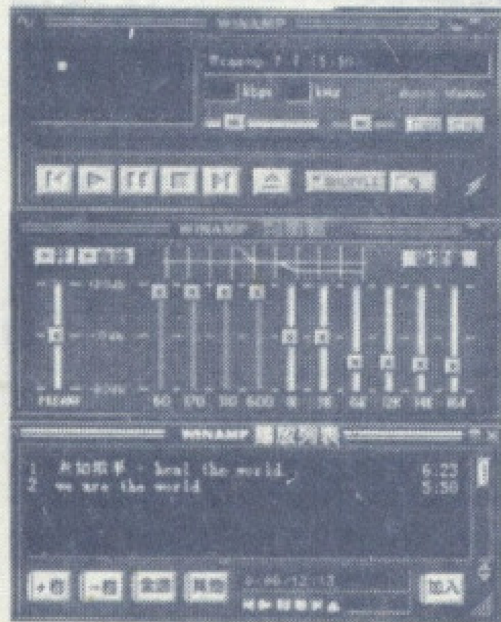
提到超级解霸我都不知道该说什么了，它已经成了VCD播放软件的代名词。超级解霸是目前最广为流行的解压软件，适用于各种档次的电脑配置和操作系统（我想目前应该没有什么人还在用486和DOS吧）。超级解霸使用了独特的“软解压内核算法”，就算你的电脑配制较低也足以流畅播放VCD以及MPEG4电影。支持卡拉OK功能，光碟侦测器可以自动侦测CD-ROM驱动器中的光盘类型并正确播放，并且还具有影像截取功能，可以方便地在影片中截取图片。并且在最新版本中已经提供了对DVD播放的支持，支持全区DVD及多达6个加密区码DVD。可以自行设定界面皮肤，自带了多种插件供选择。PowerDVD是一款高品质的DVD影音光碟播放程序，能让你的多媒体个人电脑具备播放高品质DVD与VCD的能力。支持高解析度的MPEG-2视频解码，全面支持AC-3环绕解码。

备选：东方影都、WinDVD

MP3播放工具

推荐：Winamp

MP3是目前电脑中最常用的音频格式了，提到MP3就不能不提Winamp。



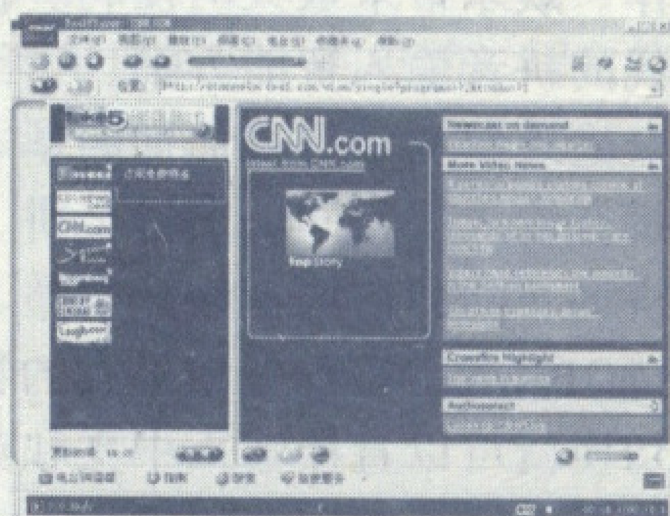
Winamp作为一款高保真的音乐播放软件，从最早仅支持MP3等少数几个音频格式，到目前的最新版本可以支持MP3, MP2, MOD, S3M, MTM, ULT, XM, IT, 669, CD-Audio, Line-In, WAV, VOC等多种音频格式。并且可以自行定制漂亮的界面——skins，在网络上有无数漂亮的skins提供下载，你也可以通过编辑软件制作自己中意的skins。播放清单可以另存成文件，下次播放时可以直接调用，不用再一首一首地加歌了。并且新的版本已经支持了中文播放清单，看到熟悉的方块字是不是觉得特别的亲切呢？

备选：JetAudio Plus、Sonique

Inernet媒体播放工具

推荐：RealPlayer

利用Realplayer你可以收听Internet广播和音乐，看电视和影像剪辑以及欣赏动画。其.rm格式是Internet上最流行的影像格式。如果你的连线速度足够快，现在你就可以收看全屏幕Video了。

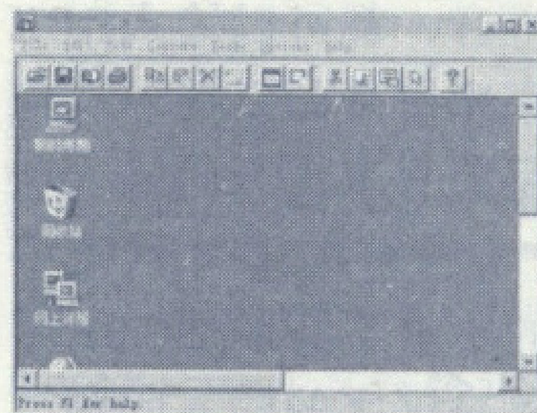


图形图像类

抓图工具

推荐：Hypersnap-DX

大家在用计算机进行工作和娱乐时，有时经常需要抓取部分图片，将自己喜爱的图像存贮起来或用来对软件进行说明。Hypersnap是一个稳定性与兼容性非常好的抓图工具，可自定义快捷键，支持Directx，具备多种抓图方式，也支持滚动抓屏。

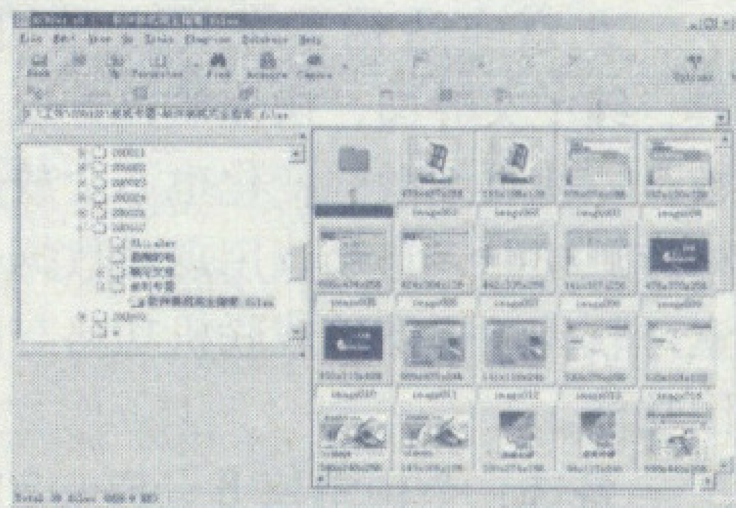


备选：SnagIt

图片浏览工具

推荐：ACDSee

虽然说Windows Me已把图片浏览功能作得很好，但与公认的ACDSee相比仍有不少差距。ACDSee是精典的高性能看图程序，支持BMP、GIF、JPG、TIF等各种常见的图片文件格式，可以直接用其查看



GIF动画，且占用资源少，图片打开速度快，可以进行图片索引浏览，是在图库中搜寻所需图片的最佳工具。

其它类

中文输入法
推荐：拼音加加、五笔加加

中国人自然要使用中文系统，而一个适合自己的中文输入系统无疑会对我们在电脑上的工作、娱乐带来最大的便利。拼音加加是互联网时代的拼音输入智能方案，带给你行云流水般的键盘处理感觉。拼音加加的基本操作和现在常用的拼音输入法相同。支持全拼、双拼、简拼、声母拼词、立即造词、频度调整、模糊音设置，并支持GBK大字符集。它最大的特点就是无须中英文切换就可以直接输入中文和英文。输入拼音后，也可以接着输入字的笔画，方便输入难字。其优秀品质一言难尽，只有在使用中才能细细体会；五笔加加也可以直接输入英文和特殊符号，用空格键就可以快速选首位重码、左Shift键选第二重码，右Shift键选第三重码。支持添加新词，还考虑了初学者的使用习惯，特别设计了编码逐步提示，边学边用，是五笔使用者不错的选择；而形音码输入法是世界上收录汉字最多的输入法。新版本已实现无论用五笔或拼音，都可以输入GBK字库的所有汉字以及GBK字库以外的汉字了。输入GBK字库以外的汉字，目前只有形音码输入法能做到，只因其自带了一个独特的形音码生字库，且该字库可根据用户的要求不断增加GBK字库以外的偏僻难字，彻底解决汉字的输入问题，让你绝对再也没有打不出来的字！再加上形音码的“常用字词优先，非常用字词隐退”等技术以及覆盖极广的词组，让输入汉字更轻松。

备选：中文之星智能狂拼、智能五笔

游戏修改工具
推荐：东方不败Ⅲ

北京实达铭泰公司出品的智能游戏修改工具，纯中文界面，操作简单方便，自动跟踪游戏参数，即使再细微的变化也不会放过，具有方便的表格存贮功能，自动调用现成数据表格，无须反复搜索。软件还提供游戏联机功略与秘技，具备实时抓图功能。

备选：金山游侠Ⅱ、FPE 2000

虚拟光驱
推荐：虚拟光驱2000

总有这样的时候，从朋友处借来游戏光盘或DATA盘又急于归还，也或心疼自己的光驱，想把经常使用的光盘虚拟到硬盘上，这时虚拟光驱2000就可以大显身手了。我们可以将光盘数据通过虚拟光驱2000拷贝到硬盘上虚拟成一个光盘，之后就可以完全脱离原光盘独立运行了。只要硬盘足够大，可以虚拟多个光盘，我想这对于游戏迷来说一定是非常有用的。另外，通过虚拟光驱，可以相应延长物理光驱的使用寿命，加快光盘游戏的速度。



备选：Virtual CD-ROM、WinonCD

刻盘工具
推荐：Easy CD Creator Deluxe、CloneCD

随着CD-RW刻录机价格的不断下降，刻录机逐渐走入了普通用户的家门。好马配好鞍，Easy CD Creator Deluxe可以完全发挥你CD-RW刻录机的性能，是我们使用最为广泛的刻录软件。其操作易于上手，兼容性也非常出色，Wizard可以轻松地进行包括建立、拷贝、刻录CD等基本功能。支持目前基本所有的刻录设备及刻录格式，以Windows资源管理器界面方式操作。例如在产生刻录文件列表时，是利用拖曳的方式将需要刻录的目录以及文件拖到刻录文件列表中。支持Windows 9X最大长度128位的长文件名格式。除此之外，Easy CD Creator Deluxe还有整轨复制以及将音乐轨还原为.wav档的能力，是个值得一用的软件；而CloneCD是一个功能强大的CD-Copy程序。它工作于Raw模式下，因此可以真实地以1:1复制CD。即使源盘CD有密码保护或软件加密，它仍然能够完全地将它复制下来。到目前为止还没有一种软件能象CloneCD一样完整地复制CD。但是CloneCD对刻录设备的兼容性不是很好，市面上有部分刻录设备并不支持它。

备选：InstantCD Suite、Blind Write

英汉词典
推荐：着迷词王2001

英文是我们学习计算机的一道障碍，电子辞典的出现简化了我们学习的难度，天津英业达出品的《着迷词王2001》可以说是一款不可多得的精

品，在晶合实验室产品评测中曾获得五星级的评价。它不仅具有翻译词典的功能，还将英语学习融于其中，是我们首款向大家推荐的软件。谁不想在平常的不经意间逐渐提高自己的英文水平呢？

备选：金山词霸、雅信CAT

在线翻译工具
推荐：东方快车3000标准版

东方快车2000相信大家对其优秀的品质已认可，那么实达铭泰公司最新开发出品的东方快车3000就更值得我们推荐了。其创新特色有首创全自动翻译引擎和专业网络翻译引擎，多个专业词库同时使用，使得翻译准确率明显提高，网页版式美观、整齐。内码转换器支持中、日、韩3国10余种编码方式，启动速度快、智能占用系统资源，支持Windows Me。提供800个英文软件汉化包，经过东方快车汉化后的软件可以独立于东方快车翻译平台而运行。东方快车3000专家版更具特色，它是一种人机交互式的计算机辅助翻译系统，可以帮助笔译人员在保证译文质量的同时，显著提高翻译速度，可最大限度地保持译文的一致性。

备选：金山快译

压缩工具
推荐：WinZip

WinZip可以对zip格式的文件进行压缩与解压缩。由于现在zip格式的文件十分流行，特别是在Internet上，许多下载文件都是zip格式，因此安装WinZip是必需的。有人说PowerArchive等压缩工具也可以解此格式文件，Windows Me操作系统自己就支持zip格式。这里告诉大家其它压缩工具软件对zip格式都没有WinZip支持的好，至于Windows Me，你试过就知道了，非常不方便。

备选：WinRAR、PowerArchive

多内码转换工具
推荐：MagicWin 98



读者可能都有这样的经历，当玩一个繁体中文版游戏时，或浏览繁体中文网站时，看到的是一些乱码，这主要是汉字所采用的编码不同。通过MagicWin 98多内码转换平台转换之后，我们看到的就是正常的画面了。MagicWin 98支持中文、日文和韩文。支持的编码有：GB、BIG5、HZ、JIS、EUC、SJIS、UTF7和UTF8等。

备选：南极星Njstar Communicator

远程控制工具
推荐：pcAnywhere

这个长期受到人们喜爱的软件使你无论身处何处都可以管理你工作单位或家中的电脑。用它控制桌面应用程序和传递文件就像你在PC机面前一样容易。

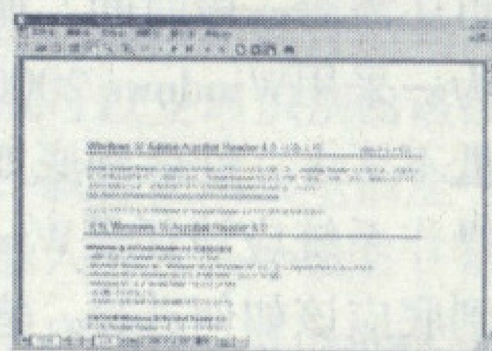
备选：Software Corporation of America Remotely Possible

OCR工具
推荐：Presto OCR Pro

理想的扫描仪伴侣，它可以将扫描的文本直接送入应用程序，包括Microsoft Word、Excel等。能够自动识别表格，而且你可以将识别出来的文本与原始文档进行比较来发现任何转换中出现的错误。

备选：紫光OCR

文件阅读工具
推荐：Acrobat Reader



PDF（Portable Document Format）文件格式是电子发行文档的一种标准，Adobe Acrobat Reader是一个免费查看、阅读和打印PDF文件的工具。

注： 由于本期介绍的软件较多，体积较大，且有些软件是商业版，故杂志的配套光盘无法将其收录在内，在此我们给出几个经典的下载网址，读者们可自行下载。

网易：www.163.net
中国下载：www.download.com.cn
华军软件园：www.newhua.com.cn
天下网：www.tiandown.com
百联网讯：www.csdn.net

新千年新选择

——Windows Millennium Edition评测报告

晶合实验室

前言

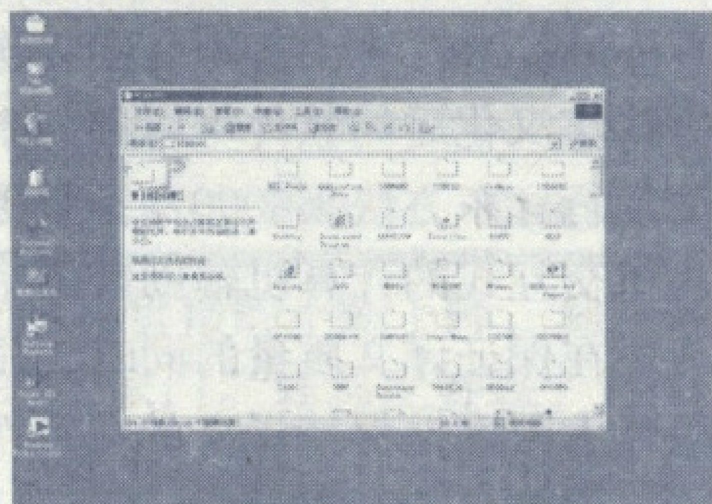
2000年10月14日，微软公司终于发布了Windows Me简体中文正式版（4.90.3000），至今已经两个多月了，相信有不少用户已经在硬盘上安装了Windows Me。可是Windows Me究竟怎么样，是广大玩家翘首以待的操作系统吗？从网上的资料看，大家对Windows Me的评价一般，甚至比它的前辈Windows 98 SE还要差！究竟目前的操作系统哪一种更适合做桌面系统呢？Windows95甚至更早的Windows3x应该没人考虑了；Windows 2000对硬件的要求较高，并且采用NT内核，定位是商业用户，对游戏（尤其是老游戏）蹩脚的兼容性让玩家望而生畏；而Microsoft下一代既面向家庭用户又面向商业用户的操作系统Whistler（也就是传说中的Windows 2001）虽说已经开发到Beta2版本了，但正式的上市还需等一段时间，而且它把商业和家用功能合二为一采用Windows 2000的内核（当然对硬件的要求低不了），性能到底如何还很难说。所以目前主流操作系统应该还是Windows 98 SE和Windows Me，到底应该如何选择，它们各自优劣何在，这篇评测报告会对你有参考价值。大家都知道，微软每推出一款操作系统，都会有一些令人惊喜的新功能发布，Windows Me作为Win98的升级版本，究竟有什么过人之处？



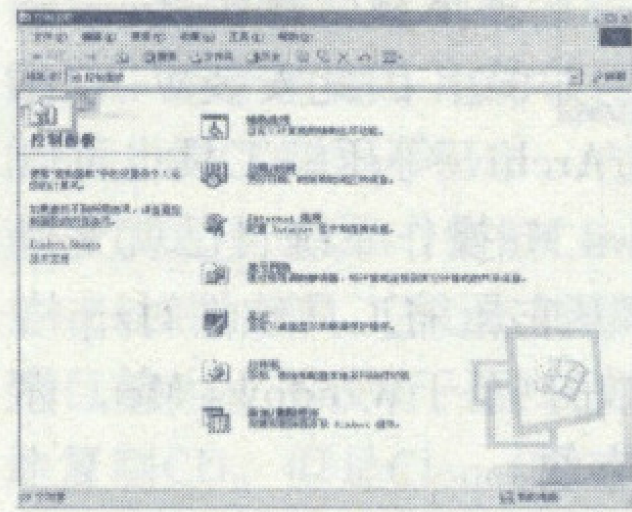
Windows Me的安装与界面

Windows Me依旧采用微软传统的安装方式，既可以在以前的Windows（Windows3.x除外）版本上升级安装，也可以进行完全的干净安装。由于Windows Me比Windows 98 SE增加了很多新功能，所以完全安装大约需要659兆左右的硬盘空间，远大于Windows 98 SE，时间也比Windows 98 SE略长。Windows Me安装过程和Windows 98 SE十分相似，没有什么特别值得说的，建议大家选择完全安装，这样可以节约硬盘空间（升级安装的Windows目录会变得惊人的大），而且在以后的使用中也可以减少很多不必要的麻烦。

Windows Me的界面设计非常出色，粗看和Windows 2000没什么两样，可是在一些地方，我们还是可以找到Win98的影子，毕竟Windows Me使用的是Windows 98 SE的核心嘛！Windows Me的界面看上去非常舒服，窗口按钮栏采用了Windows 2000的小图标表示，并且去掉了原来Windows 98 SE的“剪切”、“复制”和“粘贴”按钮，换成了使用起来更为方便的“剪切到”和“复制到”按钮。向导栏也增加了“另请参阅”内容，比如“我的文档”、“网上邻居”等等，使用户更方便在多个界面中的切换。



Windows Me的菜单没有采用Windows 2000的“淡入淡出” 显示，而延用了Windows 98 SE的设置，这样的设计显得更实用。许多人在用Windows 2000时只是觉得“淡入淡出”有新意，但很少有人会长期使用，因为显示速度比较慢，真不知道Microsoft为什么把面对商业的系统做得这样花哨。Windows Me在菜单选项中新增了一项“设置个性化菜单”的选项，它可以解决Windows 98 SE中菜单过长，一屏显示不下的问题。选择“设置个性化菜单”后Windows Me就会对较长的菜单进行智能化处理，使普通菜单变成折叠菜单，将常用和上一次调用的选项显示出来，而将其他选项放在



大众软件 评测报告 2001年01号 晶合实验室 POPSOFT MAGAZINE

折叠菜单的后层，也可以方便地调用，这样相比Windows 98 SE，Windows Me的菜单调用速度就大大提高了。在控制面板中也多出一项“文件夹选项”，用户可以在这里定制有自己个性的文件夹。

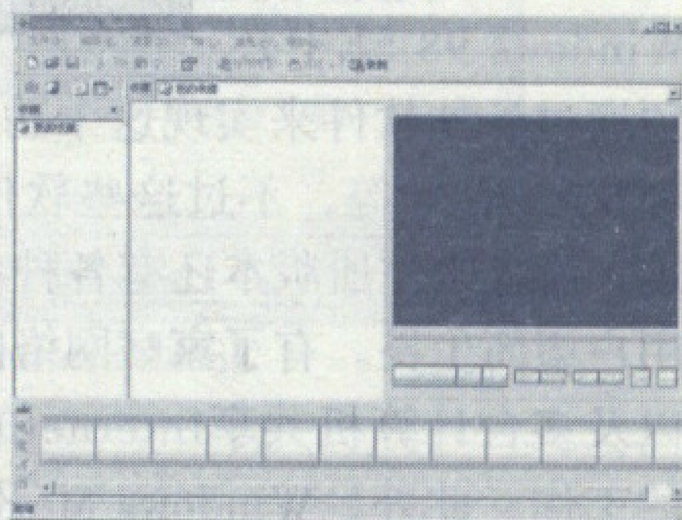
Windows Me的多媒体功能

Windows Me在媒体的播放方面有了革命性的突破，系统整合了Microsoft Media Player7.0（版本是7.00.00.1442），而Windows 98 SE使用的还是Microsoft Media Player6.4。Media Player并不是简单地将版本从6.4升级到7.0，无论是界面，还是功能都有了质的提高。Microsoft Media Player7.0支持除竞争对手Real公司的RA和RAM格式以外几乎所有的音频和视频格式，而且还加入了很多新的功能，比如现在十分流行的Skin功能，而且还可以下载最新的Skin；除了可以更换Skin外还有许多的动态视频插件，可谓是绚丽夺目；它也加入了网络的功能，支持在线的网络音乐播放；它也特别对Microsoft一直大力推崇的WMA音乐格式提供支持，并且还可以把CD或MP3格式制作成WMA格式，效果非常不错。在这次评测中我们特别对这个功能做了测试，Microsoft Media Player7.0压缩整张CD（620M）只用了16分钟，平均每首歌曲只用1分钟，这还是在将采样率设置成最高的160Kbps的情况下。如果降低音质的话，速度还会更快一些。由于WMA格式的音乐体积小音质好，便于使用计算机传输，所以现在很多MP3随身听都开始支持WMA格式了。比如掌上电脑Power PC就支持WMA音乐格式，而且它和计算机之间的连接和传输数据都十分方便，这些功能都是Windows 98 SE自带的Microsoft Media Player6.4所望尘莫及的。





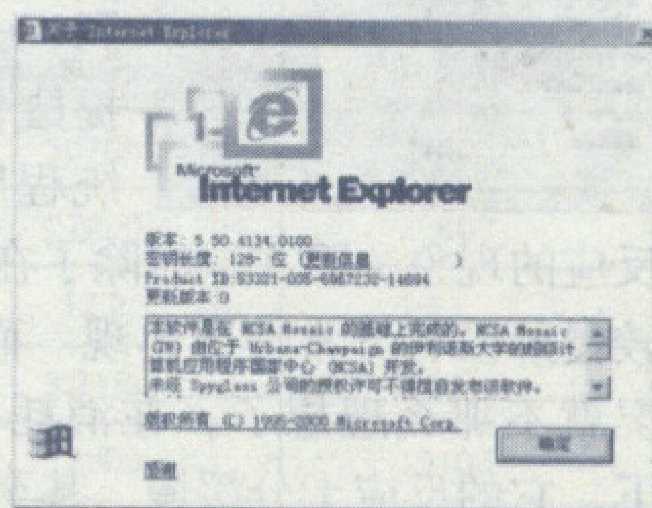
由于Windows Me面向家庭用户，所以除了Microsoft Media Player7.0外还有许多针对家庭使用的新功能。比如方便的数字相片工具，Windows Me的控制面板比Windows 98 SE多了一项“扫描仪和照相机”，专门为数码相机和扫描仪设计。测试中我们安装了Nikon coolpix700，将数码相机和计算机连接好后，在控制面版中双击“扫描仪和照相机”图标，选择“添加设备”，在“扫描仪和相机安装向导”中点击“下一步”，正确选择制造商和数码相机型号就可以顺利安装了。我们发现Windows Me不仅列出了Nikon coolpix700，甚至连比较新的Nikon coolpix950也收录了，其它大厂的产品收录的驱动也很多，比如Canon、Casio、Kodak、Olympus、Konica的数码相机的驱动收录都比较全，大约有60款。Windows Me的这项功能使安装扫描仪和数码相机变得轻而易举，而在Windows 98 SE中就没有这么简单了，比较新的数码相机和扫描仪都必须安装专门的驱动。



Windows Me还增加了一个前所未有的工具，那就是Windows Moive Maker（电影制作），这是一个视频编辑软件，可以让你当一回导演，剪辑编辑出自己的影片。在使用Windows Me时我们发现，Windows Me还支持计算机工业的“即插即用”标准，包括“通用串行总线 (USB)”。这意味着添加设备变得非常的简单。你不必再为所购买的设备是否与现有端口匹配而费心了，它们都能彼此适合，因此，你可以随意挑选自己需要的产品。添加新硬件后无需重新启动计算机，Windows Me可以立即识别出该设备。你可以迅速地更换硬件，就像使用墙壁插座一样，可以拔出一个设备，再插入另外一个设备，而运行仍正常无碍。对于家庭用户而言，Windows Me还有什么可挑剔的呢？

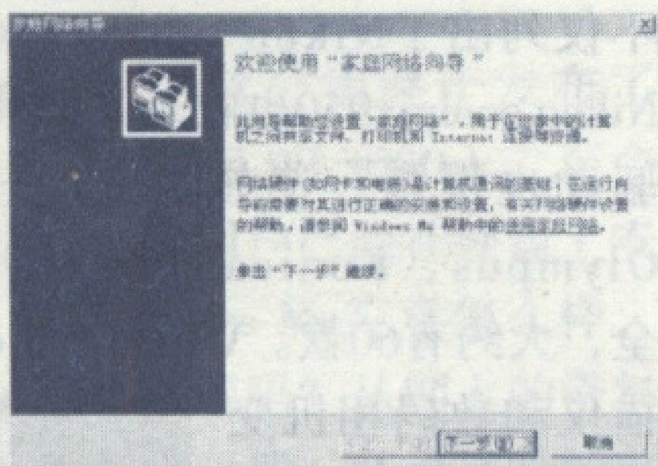
Windows Me的网络特性

在网络应用方面Windows Me也有所进步，系统整合的是Internet Exporer5.5（版本是5.50.4134. 0100）。有消息说用Windows Me＋IE5.5上网的速度比Windows 98 SE＋IE5或IE5.5略慢，而且IE5.5也还存在Bug。我们评测人员



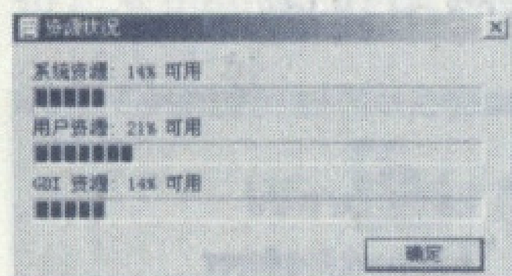
认为在国内的网络速度下这个略慢是微乎其微的，至于Bug则是哪个软件也无法避免的，不过可以肯定地说IE5.5至少已经修复了那些在IE5中已知的Bug。所以使用Windows Me＋IE5.5上网冲浪应该更为稳定、安全。

在局域网方面Windows Me在“通讯组件”增加了一个“家庭网络向导”的程序，可以一步一步地引导你把自己家中的多台电脑连接起来组成小的网络。这样就可以方便地使家中的多台电脑实现资源共享，当然也可以联网打游戏了。在Windows 98 SE中必须通过外挂软件来实现这个功能，如流行的Sygate和Wingate等等，不过这些软件设置起来都比较烦琐，而且未注册版本还有各种各样的限制，令一般用户望而生畏。有了家庭网络向导，局域网的配置以及多台计算机共享Internet的连接成为一项轻松的工作。此外，Windows Me还加入了ISDN配置向导，MSN Massenger Service（类似于ICQ的在线聊天工具），以及增强的TCP/IP协议组，我们完全可以使用Windows Me的TCP/IP协议组来代替Windows 98 SE的IPX/SPX的功能。此外，Windows Me还专门提供HomePNA、以太网和RF支持。



Windows Me的稳定性和兼容性

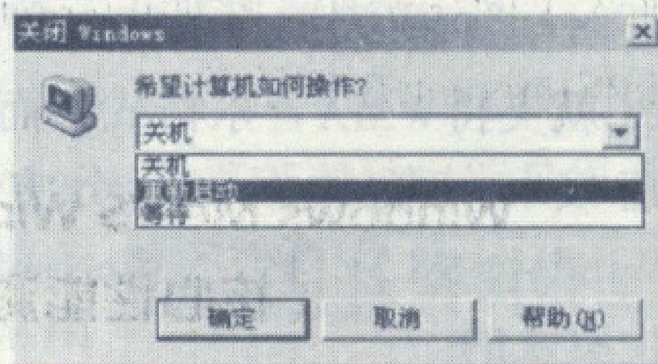
对于Windows Me的稳定性和兼容性，在几天的测试中，我们对它的表现是比较满意的。系统的稳定性一直是广大用户注目的焦点，我们在测试中重点测试了它。采用的测试方法是开启应用软件，大量占用系统资源后看系统是否出现问题，我们在打开Photoshop、Winamp、金山词霸2001的同时大量打开IE浏览器，用“系统工具”中的“资源状况”对系统的资源使用情况进行监视。我们发现Windows Me在系统资源降到10％以下时系统会自动提醒你如果不关闭一些系统程序就可能会出现没有反应的现象，而在这时除了在软件之间的切换速度较慢外没有异常情况出现。而Windows 98 SE的情况就不那么理想了，在消耗相同系统资源的情况下，它的反应十分缓慢，甚至有出错提示及可怕的蓝屏出现！



为了保证系统的稳定性Windows Me新增了一个很好的系统防护功能（System File Protection, SFP）。SFP可以防止用户无意修改或删除Windows Me的870个核心系统文件（比如DLLs和VxDs），这样就预防了许多无法预知的问题发生，理论上可以避免很多不明错误及当机。如果不小心删除了这些文件，Windows Me会主动恢复，Windows 98 SE的不稳定性和这些文件在增删应用程序的过程中的防护不当大有关系。然而有一点必须提醒大家的是，SFP并不能防止有些本来就必须更新的系统文件的损坏或删除，如注册表(Registry)及系统配置(INI)文件。SFP应该说是一个毁誉参半的东西，因为有很多软件必须修改这些文件才能正常安装，因此，可以很遗憾地告诉大家，这些软件无法在Windows Me下正常使用(记住，是正常使用)，包括大家熟悉的Adobe PhotoShop 4.0、Norton Navigator (Symantec)、McAfee、CuteFTP和超级解霸2000等等。但是我们认为，在保证系统稳定性的前提下，这点兼容性的损失是可以接受的。

除了SFP之外Windows Me还新增了系统还原功能（Rollback）。Windows Me是第一个提供这种功能的操作系统！如果你的系统漏洞百出，让你无法忍受而又无计可施，那么Windows Me的系统还原程序就可以帮你的忙了。你可以执行系统恢复程序来还原系统，包括注册表及配置文件，甚至使程序恢复到先前某一个状态良好的时间点上。系统会自动保存现有的状态，一般来说系统连续执行24小时，或10小时保存一次状态，甚至在你每次卸载或安装程序之前保存一次，此外你还可以手动设置系统还原点及其属性。但是我们在测试中发现系统还原后有少数原来可以正常使用的软件会出现问题，必须指出的是Windows Me的系统还原功能比起其它完善的专用系统恢复软件来还有待提高，比如Norton的Ghost，PowerQuest的SecondChance等等。至于系统自带的还原功能，我们期待微软在下一版本的操作系统中给我们一个惊喜。

为了保证系统的稳定性，Windows Me隐藏了DOS的实模式（Real Mode）。因此我们无法在系统启动时按F8进入启动菜单来选择进入DOS的实模式，也无法在关机画面里看到“重新启动并回到DOS”的选项了。不过如果实在要执行老的DOS程序，还是可以用Windows Me附带的具有DOS启动选项的启动盘启动系统后来使用，也可以通过

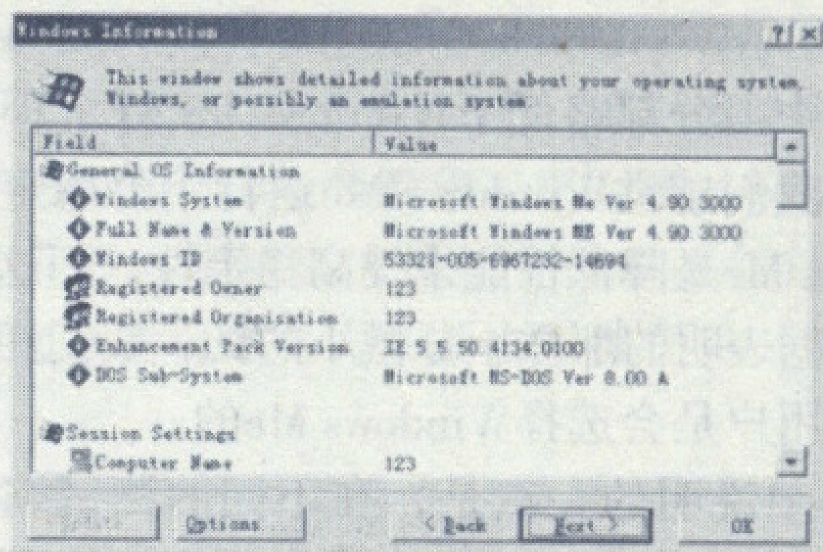


下载一些补丁来找回DOS实模式。去除了实模式的DOS之后，Windows Me的稳定性有了一定的提高，启动系统时由于不需处理config.sys及autoexec.bat文件及显示MS-DOS用户界面，速度也要比Windows 98 SE有一定的提高（大约是35%左右），关机时间减半。

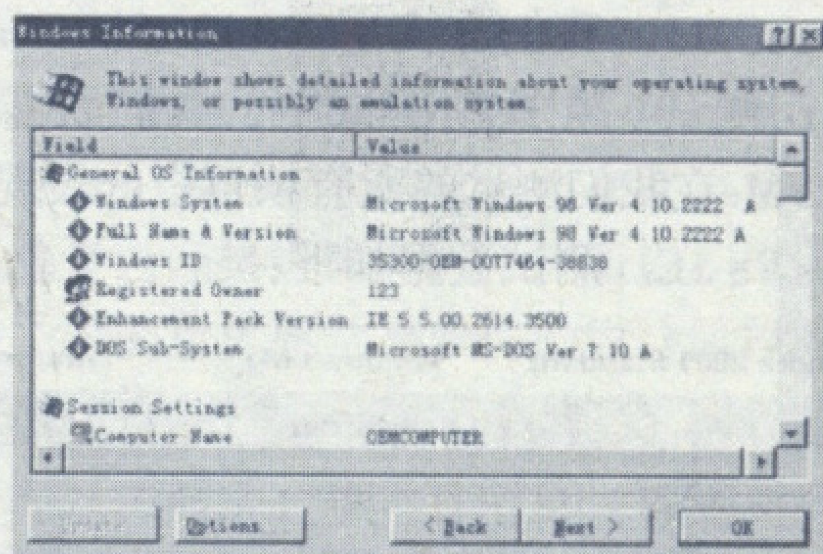
Windows Me不仅在稳定性上较Windows 98 SE有所提高，兼容性整体来说也有所改善。由于Windows Me附带了更大更新的驱动程序库，所以对硬件的识别率比Windows 98 SE要高出很多。目前流行的硬件基本上都可以正确地识别和安装，因此虽然说安装Windows Me速度会比98慢一点，可是一旦安装完毕，就不用再象Win98那样花时间去安装驱动程序了。在测试过程中我们测试了一些Windows 98 SE无法认出的硬件设备，比如nVIDIA GeForce256 DDR、S3 VIRGE GX2、YAMAHA 724等等，在Windows Me中都可以正确地识别。Windows Me对软件的兼容性也不错，在测试过程中我们安装了大量的常用软件来检测它的兼容性，测试用软件有Office2000、Photoshop6、Foxmail3.1、NetAnts1.23中文版、Flashget0.92中文版、Realplayer8.0、Winamp2.7、金山词霸2001、Oicq2000和金山词霸最终测试版，它们都可以在Windows Me下正常地安装和使用，没有任何问题。由于Windows Me已经推出了一段时间，那些原来无法在Windows Me使用的软件随着自身的版本升级也会很好地支持Windows Me，所以应该说在使用Windows Me时不用担心其兼容性。对于玩家来说在Windows Me下游戏的表现如何十分重要，测试中我们安装了大量的游戏来进行测试，比如QuakeⅢ,安装之后可以正常运行,没有出现任何问题，只是在Demo1和Demo2的测试中帧数（FPS）平均要比Windows 98 SE低几帧，不过对游戏的效果影响不大，相信在硬件疯狂升级的今天，玩家都不会在意这几帧差别的。我们还运行了FIFA2001、NFS5（极品飞车5）、Delta Force3（三角洲3）、古墓丽影5、铁血联盟Ⅱ、轩辕剑Ⅲ和轩辕剑Ⅲ外传天之痕、职业杀手代号47、NBA LIVE 2000等，发现这些游戏都可以正常运行。值得注意的是Windows Me自带的小游戏也有所改进，特别是加入了网络游戏，比如Internet翻转棋、Internet黑桃王和Internet跳棋等等。

Windows Me VS Windows 98 SE（核心性能测试）

操作系统的核心性能是广大用户最为关注的，Windows Me到底比Windows 98 SE快还是慢？如果你关心Windows Me的核心性能的话，就请仔细看看我们Windows Me的性能测试吧。



Windows Me



Windows 98 SE

测试平台：

海尔潜龙2300原装机 CPU：Celeron 733 内存：128M

测试软件：

Winbench99 v1.1、

SiSoft Sandra 2001 Standard v2001.0.7.10

Winbench99可以测试系统的几项比较基础的数据，比如Business Disk Winmark99（商业磁盘测试）、CPUmark99（CPU性能测试）、Disk Inspection Tests（磁盘的检查测试）、High-End Disk Winmark99（高端磁盘测试）、Business Graphics Winmark99（商业图形测试）和High-End Graphics Winmark99（高端图形测试）等等选项。测试的内容非常全面，测试数据也很权威。由于我们这次主要是测试Windows Me的系统性能，所以没有对图形性能方面做更多的测试。测试数据如下：

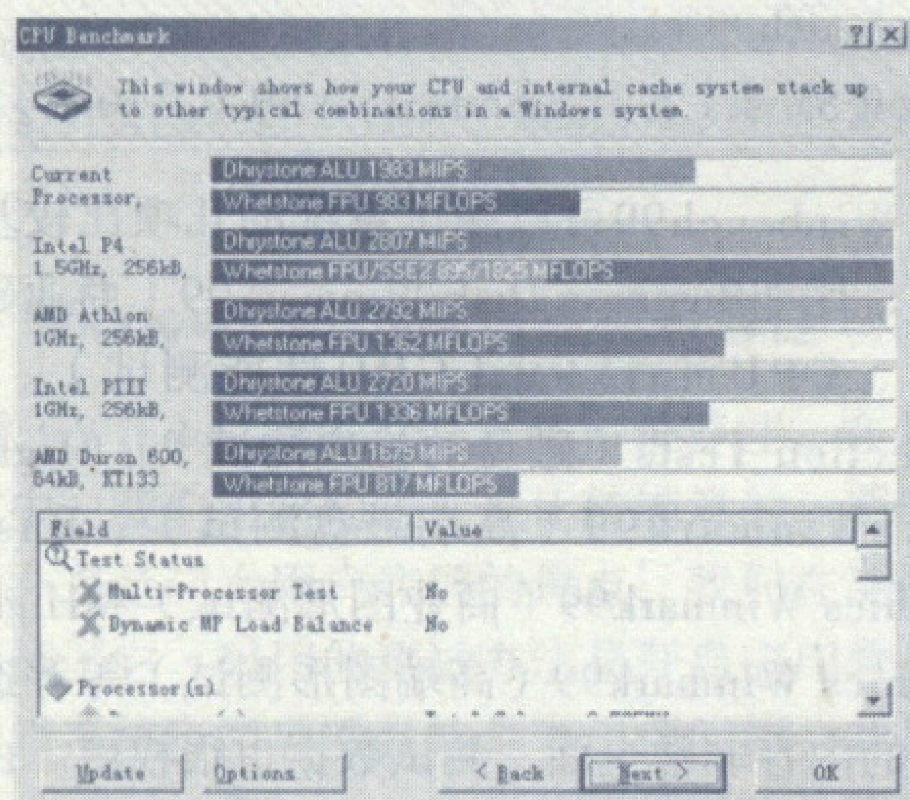
WINBENCH99v1.1	Windows Me	Windows98SE
CPU MARK99	44.7	45.5
Disk Inspection Tests		
Beginning	30700	31600
End	27800	28600
Disk Access Time	17.2	16.1
Disk CPU Ulitization	3.21%	2.87%
High-End Winmark 99	12600	13100

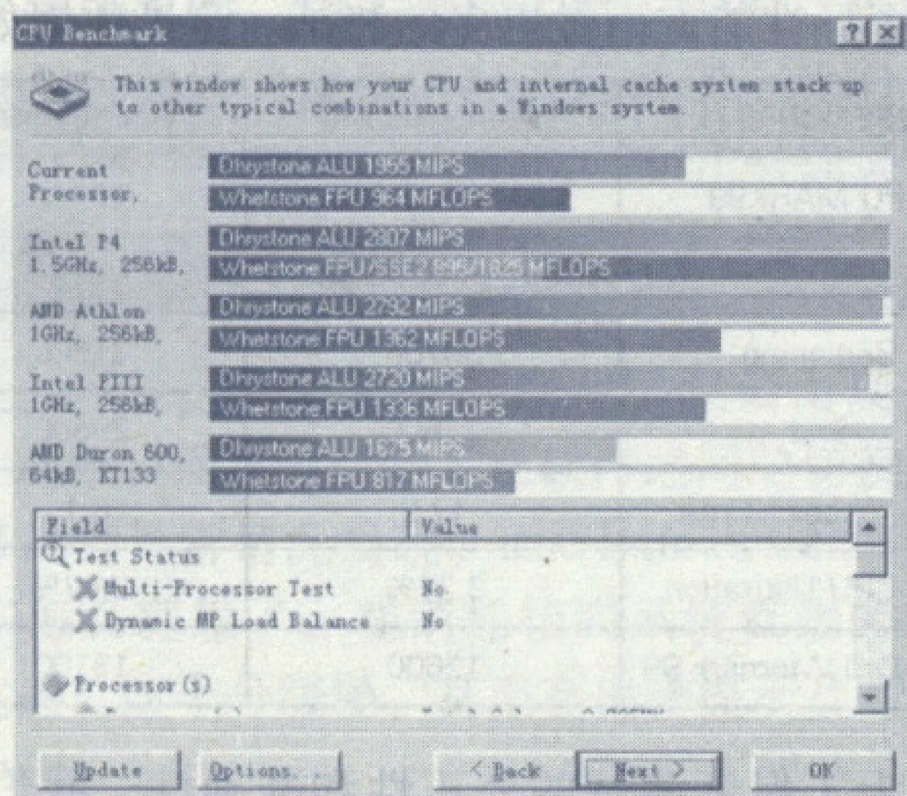
为了保证测试的公正性和准确性，我们安装操作系统的时候都使用完全安装，在测试之前都优

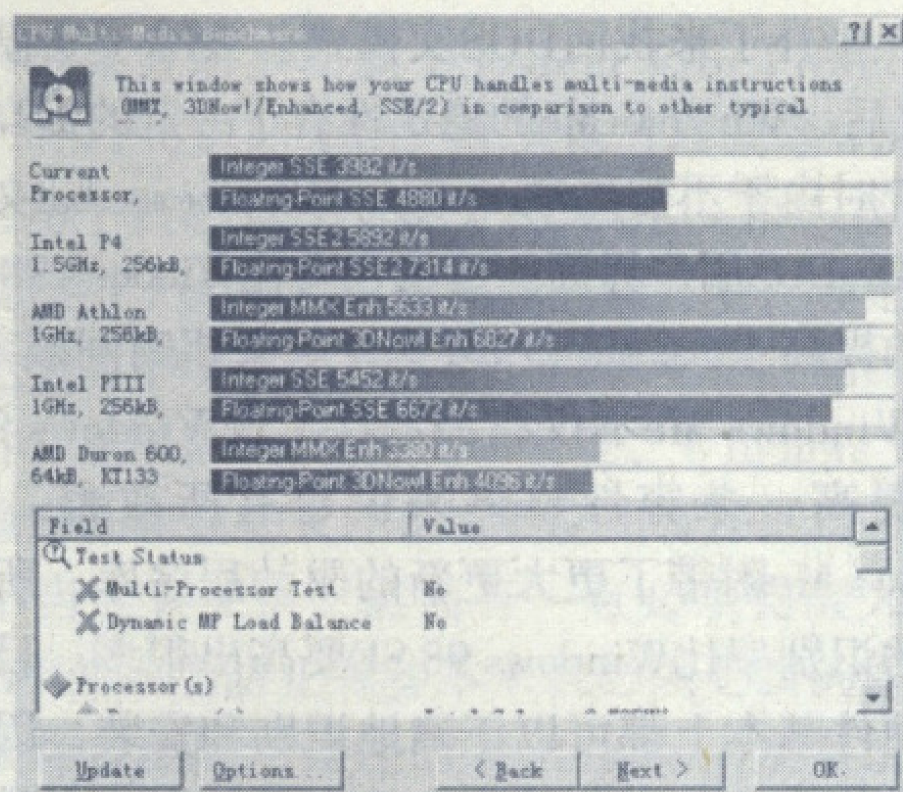
化了系统，包括删除所有临时文件，整理硬盘，打开所有能打开的DMA设置，启动不加载任何后台程序等。在Winbench99的测试中，Windows Me各项测试中得分都略低于Windows 98 SE，但在测试过程中我们感觉Windows Me运行十分稳定，如果Windows Me是降低性能来提高稳定性，而这种降低也象数据表明的那样十分微小的话，我们相信绝大多数的用户是会选择Windows Me的。

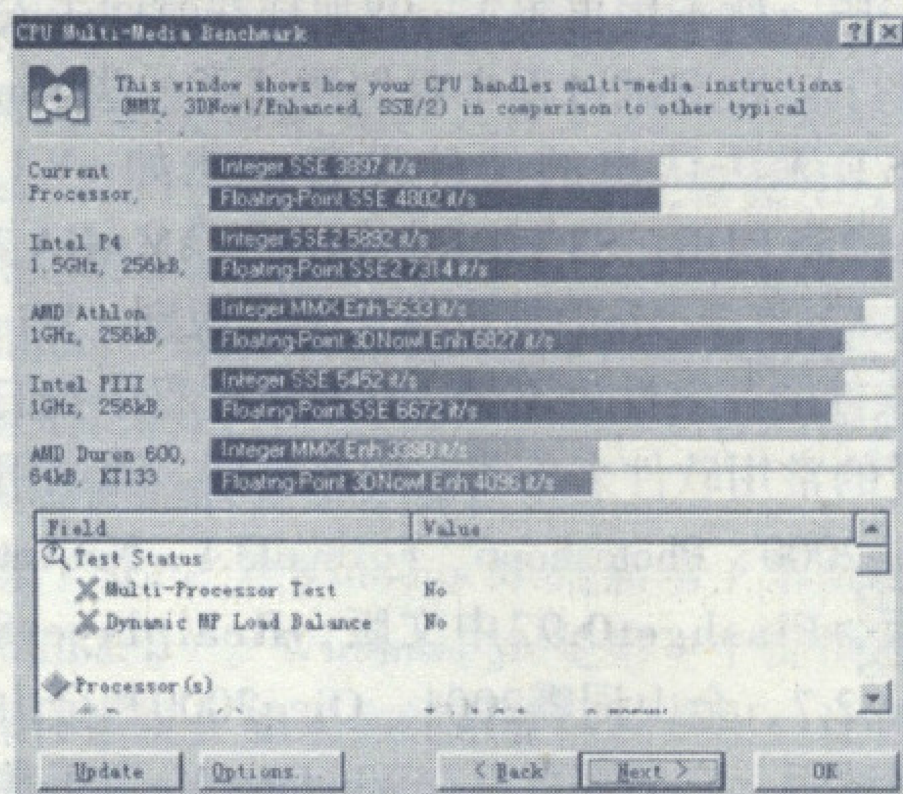
必须说明的一点是，在不同的测试软件下，Windows Me的表现也有差异。为了更全面地测试Windows Me，我们加入了SiSoft Sandra 2001 Standard测试。在这项测试中，我们欣喜地看到Windows Me在我们测试的所有项目中的表现都优于Windows 98 SE。测试数据如下：

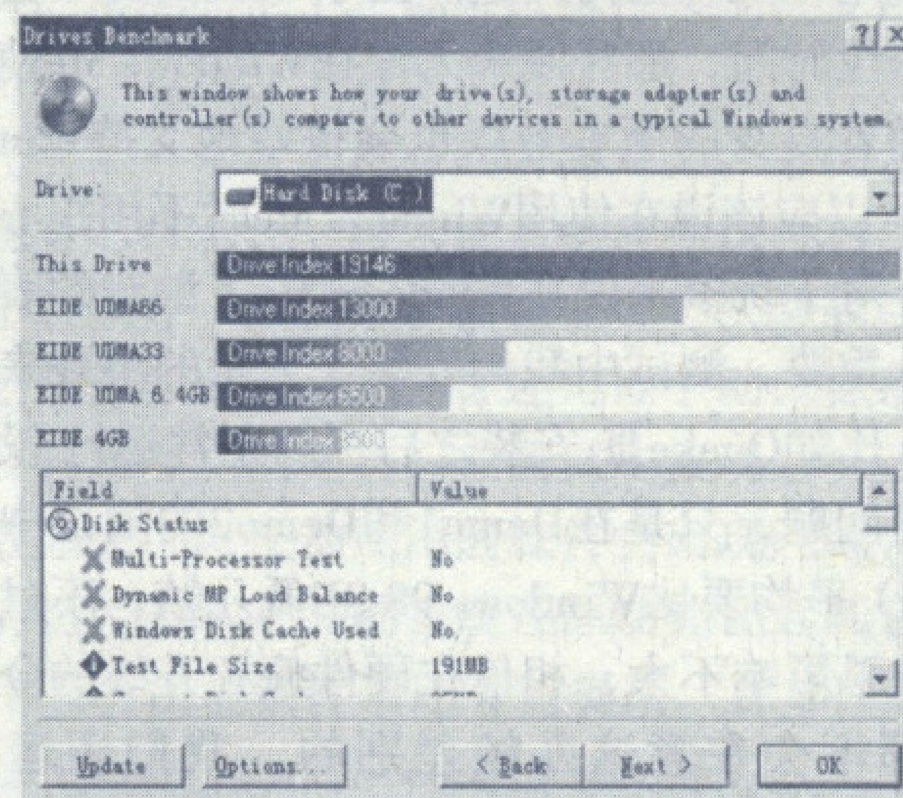
SiSoft Sandra 2001 Standard	Windows Me	Windows98SE
CPU Benchmark		
Dhrystone ALU	1983	1955
Whetstone FPU	983	964
CPU Multi-Midia Benchmark		
Integer SSE	3982	3897
Floating-point SSE	4880	4802
Drives Benchmark（C:）	19146	19074

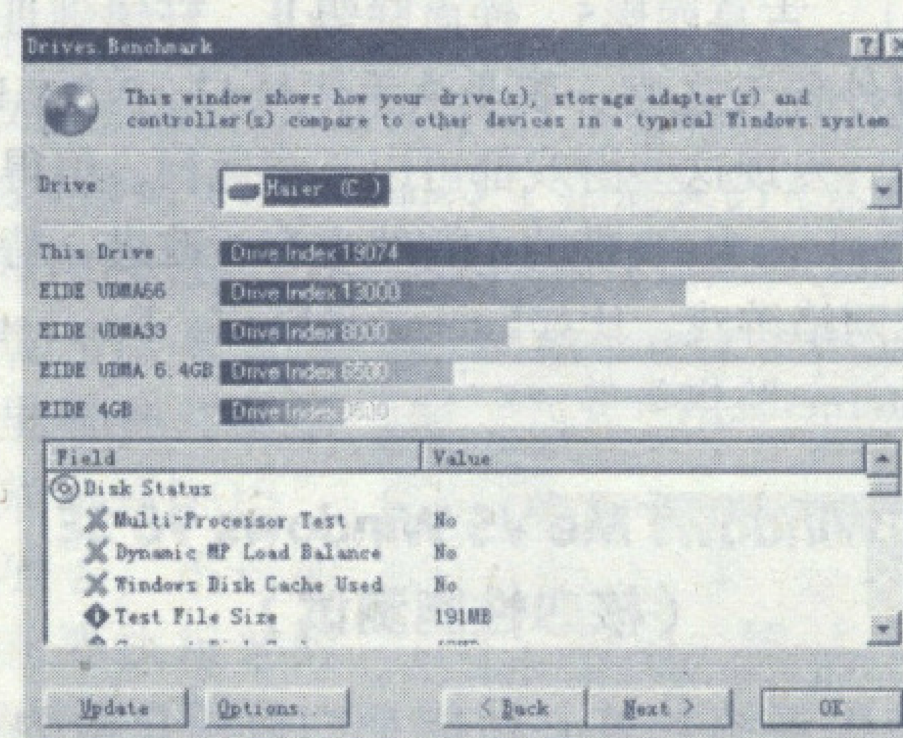

Windows Me- CPU Benchmark


Windows 98 SE- CPU Benchmark


Windows Me- Multi-Midia Benchmark


Windows 98 SE- Multi-Midia Benchmark


Windows Me- Drives Benchmark


Windows 98 SE- Drives Benchmark

SiSoft Sandra 2001 Standard也是十分权威的测试软件，我们在测试中采用的是它的最新标准版。从测试的数据可以看出无论是CPU的整数运算性能，还是浮点运算性能，Windows Me得分都高于Windows 98 SE。在CPU的多媒体性能和磁盘性能上，Windows Me的得分也超越了Windows 98 SE！我们认为测试结果不一致的原因是Winbench99v1.1的版本较低，而SiSoft Sandra 2001 Standard是在Windows Me上市后才升级的，有可能对Windows Me专门进行了某些优化，不过也可以看出Windows Me的性能的确十分优秀，即使性能不如Windows 98 SE，下降的幅度也不大。

无论Windows Me的核心性能和Windows 98 SE相比是否有所下降，它的一些改进让我们十分惊讶。比如在原来Windows 98 SE中给大家印象特别深刻的“磁盘碎片整理程序”，速度慢得简直让人无法忍受（尤其是硬盘上东西比较多的时候）。Windows Me磁盘整理的速度有了很大的提高，整理速度大概是原来速度的5到10倍，如果亲眼所见，你会对它的速度感到欣喜若狂，真是太快了。

总结

通过这次测试，我们对Windows Me十分满意，认为它完全可以取代Windows 98 SE成为目前最理想的桌面操作系统。Windows Me比之Windows 98 SE兼容性和稳定性都有所提高，上网的速度也要快，整合的IE5.5也改进了原来IE5的众多Bug，使上网更加安全和稳定。Windows Me在家庭的多媒体应用方面也有了长足的进步，加入了Microsoft Media Player7.0和Windows Moive Maker，更好地支持了数码相机等外设的安装和使用，非常适合家庭用户。测试的结果表明，Windows Me的整体性能要高于Windows 98 SE，推荐大家升级使用。

附：感谢海尔集团提供潜龙电脑进行评测。海尔电脑在测试过程中运行稳定，为我们的测试提供了很大的方便，特此表示感谢！测试之余我们还发现OEM版的Windows Me有一个特别之处：微软给OEM的厂商留有较大的进一步开发空间。此次提供测试的海尔公司基于Windows Me的系统，进一步开发了“帮助中心”，已经可以做到本地硬盘版。通过与海尔公司联系，他们宣称不久可以开通网络版。网络版开通后，当用户在系统的使用过程中遇到故障，如某个驱动程序不能工作，可以通过帮助中心将相关的文件打包，传至海尔的支持中心。该中心的工程师在解包后，对用户的系统进行分析，并提供进一步的解决方案。

（上接32页）说是无止境，在目前版本（1.7版）后需要做的有：数据绑定、网络、全中文报表等等。另外文档和例程还需要继续增加。易语言还可以定制为其它软件系统的用户接口语言，譬如财务系统的功能配置和扩充语言，编排系统的宏语言等，能够极大地扩充这些系统的灵活性。总之，我将尽全力不断去完善它。

闫辉：我们知道现在软件的开发方面，对项目管理的要求比较高，你在这方面有哪些经验教训呢？

吴涛：在软件开发、项目管理方面，由于我已经开发了多份较大的软件（在此之前我编写的代码总量已经接近50万行），所以积累了一定的经验。我的总体感觉是软件的设计阶段非常重要，它应该占软件总开发周期的15%或者更多。尤其需要注意的是：在设计阶段一定要定位软件将来的市场和用户群，即软件是为哪一些人开发，对他们有什么用处。在开发阶段一定要围绕这个主题，再好的功能，如果没有用户去使用它，也是没有任何作用的。

闫辉：我们有很多读者也非常希望能够成为一个程序员，但不知道如何着手。现在有了E语言这个适合中国国情的编程工具，一定会有更多的电脑爱好者进入软件开发这个领域，那您对这些初学者有哪些建议呢？

吴涛：至于学习编程的方法，我觉得刚入门的时候应该是自下而上，具有了一定能力后，就应该自上而下。这里说的“上”是理论和概念，“下”是实际编程。对于初学者来说，刚刚一开始时如果就让他们去了解种种编程理论，如面向对象的编程方式等等，很有可能会让他们畏难而退，此时应该通过一些简单的编程来激发兴趣。在具有一定的编程能力后，如果不去了解编程理论知识，就会停滞不前。最终目的还是“下”，即实际编程能力。可以通过编写大量的程序来获得在书本中无法得到的经验和知识。

我们可以从吴涛的身上看到很多优秀程序员的品质，他们为了自己的追求在不断地超越自我，不惧权威，勇于将自己的设想变成现实。虽然E语言的前途不会一帆风顺，但我们还是衷心地祝愿吴涛将这个语言更好地推广开来，同时也希望有识之士看到其中蕴含的巨大商机。

中国共享软件

北京 闫辉

黑马多媒体电子教室

版本：3.03
大小：2520KB
性质：共享
平台：Windows 95/98/NT
作者：重庆黑马软件工作室
主页：http://kind_man.top263.net/
下载：http://www.soft-sky.com/download/e_Class.zip

看看这个程序的强大功能吧：广播演示——实时传送您操作的画面给学生看；电子教鞭——使用电子教鞭，您可以边操作软件边加注解，达到提示和注释的目的；语音发言——可将您的语音实时传送给选定的学生；实时监视——您可随时监看选定学生的电脑画面，以了解其学习进展的情况；遥控辅导——您可对学生进行远程遥控，辅导他完成基本的操作，这可是真正的手把手方式；学生转播——转播选定学生目前正在操作的画面给其他学生看。当然，除了这些，还有众多出众的功能，实在是不可多得的教学管理软件。

笔者点评：黑马多媒体电子教室采用最新压缩算法和高效内核技术，以纯软件的方式构建多媒体网络教室，突破了传统网络教学系统在实际应用中的技术障碍和成本限制。黑马多媒体电子教室可在最短的时间里为您构造最强大的全新一代多媒体网络教室教学系统。产品包内只有Stud.exe是放在学生端，其它都是教师端的文件。

中华压缩

版本：0.01
大小：305KB
性质：自由
平台：Windows 95/98/NT
作者：战晓东
主页：http://chinazip.home.chinaren.com
下载：http://chinazip.home.chinaren.com/download/ChinaZip.exe

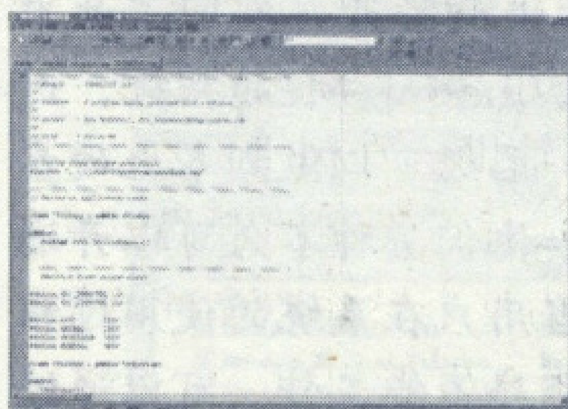
如果提起压缩软件来，可能每个用户的电脑中只会有WinZip，而现在国内的用户又多了一个很好的选择，这就是ChinaZip，这个软件是一款帮助您压缩、解压各种压缩文档的工具软件，只要您是一位Windows（视窗操作系统）用户，或者您使用过互联网，您就会遇到各种各样的压缩文档。ChinaZip（中华压缩）可以帮助您方便地使用包括ZIP格式文件在内的各种常见压缩格式如：ARJ、CAB、GZIP、JAR、LHA、TAR、ZOO、ARC、LZH等等。ChinaZip（中华压缩）使用简单，功能强大，必将成为您工作中的有力工具。

笔者点评：在使用过程中，当然，ChinaZip的解压速度无法与WinZip等国外老牌的此类软件相比，但其可以支持多种压缩格式，且方便小巧的特点还是让人爱不释手。同时，作者也正在努力完善自己的软件，我们有理由等待一个更好的压缩软件产品的出现。

绝地程序编辑器（Jedi Program Editor）

版本：1.0.1.4
大小：1098KB
性质：免费
平台：Windows 95/98/NT
作者：Riceball
主页：http://jediedit.heha.net/cn/index.htm
下载：http://jediedit.heha.net/files/JediEdit.zip

如果您要对Delphi源程序进行小小的修改，是不是也需要长时间耐心地等待Delphi的启动，不用了，有了绝地程序编辑器，就可以迅速方便地修改您的程序了。



此软件支持多文档打开，支持多种程序语言、语法和高亮度显示：Delphi、SQL、Basic、C++、Perl、Java、HTML、

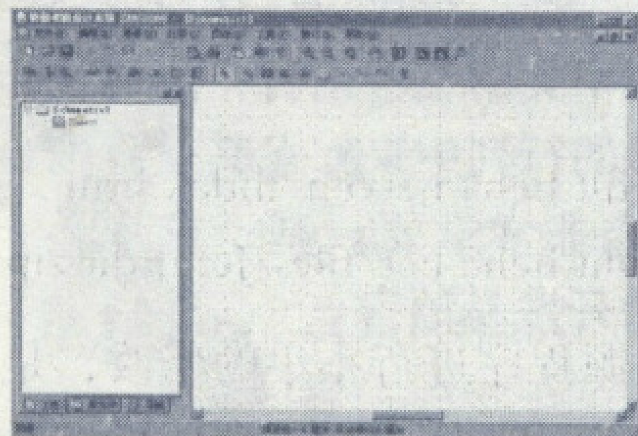
TCL/tk、AWK Script、Python CA-Clipper MS-DOS Patch File。多种选择模式支持，支持程序语言、语法和高亮度显示颜色的可视化调整，支持书签共十个，支持多级Undo和Redo操作，层次数可以自己设置。支持最近文件列表，最近文件的数量可以自己设置。支持查找、替换，同Delphi一样，支持直接编辑Delphi的窗体文件（dfm）。支持直接编辑二进制文件。支持直接将源程序文件导出为Word文档或超文本形式。支持代码模板和代码自动完成：支持自动文件保存。支持"编辑"命令键的自定义，支持行号显示，可以用指定颜色显示当前行，支持文件拖放。

笔者点评：看来作者也已经不仅仅满足于国内的用户了，看看作者的主页，哇，各种语言的版本都出现了。现在作者已经成功推出了英语、中文、意大利语（Salvatore Meschini）、荷兰语（Djek Eykhout）、德语（Pascal Berger）、Big 5码、土耳其语（Mustafa Kemal Ugurlu）、法语的版本了，不知道下一个语言版本会是什么呢?

联创电路设计系统（LEDS2000）

版本：试用版
大小：2396KB
性质：共享
平台：Windows 95/98/NT
作者：联创软件
主页：http://liatro.softhouse.com.cn
下载：http://www.liatro.com/chs/leda2000_y210.exe

联创电路设计系统是国内第一个运行于Win9x/NT平台上的电路设计软件，包括原理图设计和自动布线两部分。它为电子开发者提供了一个完整的电路图设计环境：包括元件库的管理、编辑、输出；原理图的管理、编辑、输出；Netlist的编译；自动布线；人工布线；布线输出和其他辅助。在LEDS支持下，设计者可以非常轻松地完成任意类型的电路设计工作，有效降低工作量，并为整个设计流程自动化提供条件。LEDS2000为电子开发者提供了一个完整的电路图设计环境，包括：元件库的管理、编辑、输出；原理图的导入、编辑、输出；Netlist的编译；Protel文件输入输出。在LEDA支持下，设计者可以非常轻松地完成任意电路类型的原理图设计工作，有效降低工作量，并为整个设计流程自动化提供条件。在印刷布线部分，提供最舒适高效的编辑环境。为用户提供最友好的用户界面，与国外同类软件相比，完成同样的操作，LEDA2000所需步骤仅1-2步，这对工作量巨大的电路布线来说是非常有实际意义的。稍有电路布线知识的用户基本上无需学习就可直接使用LEDA2000布线。更为重要的是LEDS2000兼容性好，可兼容主流产品，为用户提供更大灵活性。LEDA2000布线器兼容Protel文件，可以100%读取和输出Protel PCB文件；实现数据的无缝交换。



笔者点评：LEDS2000的确是一个非常出色的行业应用的共享软件。最近，他们推出的英文版在海外市场上也获得了很好的评价，前途非常光明。

MoneyBooks个人财务软件

版本：1.0 测试版
大小：4756KB
性质：免费
平台：Windows 98
作者：Beekeeper
主页：http://go.163.com/~ybee
下载：http://go.163.com/%7Eybee/download/MoneyBooksV1.exe

MoneyBooks可管理个人的财产，包括银行存款、信用卡、现金、房产、物品、借款、投资等。可用于记录各种现金收入和支出，资产的增加和减少，各种投资的买入和卖出，使你清楚了解个人的财务状况和资产的变动情况。理财工具包含了收支预算、储蓄目标、定期存款计算、货款计算等，他们可作为在你作出财务决定时的参考。报表功能可使你纵览你的财务状况。有能使你了解你自己有多少身价的"个人资产负债表"，了解自己收入来源和消费习惯的"资金流动表"、"收支明细表"、了解各种投资买卖情况的"证券帐户交易表"、"证券投资活动表"、"证券投资明细表"。还有显示你的预算执行情况的"实际预算对比表"。

笔者点评：随着人们生活水平的提高，有效地管理个人财务成了一个很大的市场，作为一款非常完善和实用的软件，MoneyBooks使个人管帐成为了可能另外，与网络的结合也成为此类软件中不可缺少的趋势和必备的功能，在这方面，MoneyBooks可能还稍显欠缺。

本文介绍的软件收录于《水晶宝合》2001年第2期/BBX/下。

软件作者专访——吴涛（E语言）

闫辉：吴涛先生，请介绍一下您是如何开始接触计算机和编程的呢？

吴涛：我于1989年进入湖北省机电工业学校，1990年时开始学习计算机，主要是自学。当时还是APPLE机和中华机，上机机会很少，比较艰苦，还记得那时班主任胡建明老师给了我很大的帮助。毕业分配后开始学习P C 机，XBASE、C、C++、PASCAL、FORTRAN乃至汇编、DOS操作系统内核都学过。这一学习阶段我有一个很大的特点，就是非常想了解最底层的东西。在学校时，曾经把中华机的全部监控程序都抄录下来仔细研究，到现在都还记得6502汇编语言指令。后来到了DOS，也曾经研究过MSDOS 3.3的系统代码。

闫辉：听说您曾经参与了CCED2000的开发工作，当时情况是怎样的呢？

吴涛：我于1994就开始了共享软件的开发。当时看到软件都必须在中文操作系统的支持下才能处理汉字信息，于是我开发了一份无须中文操作系统支持的文字编辑系统。它里面自带汉字显示字库和多种输入法，并且可以直接读取常见汉字系统的打印字库以进行打印，可以看作是中文操作系统和文字编辑系统的组合，通过注册的方式发行。不过很可惜，当时没有想到去普及它。到了1998年的时候，应北京乾为天公司的邀请，我与该公司一起合作开发CCED 2000，在包括我在内只有两名开发人员的情况下，仅用了半年的时间就开发出了试用版，后来连续升级了五六个版本。不过很遗憾，虽然基于CCED2000软件本身的合作是成功的，但其它方面却是失败的。至于这份软件为什么没有在市场上引起应有的震动，由于不是我策划，也不便于多说。但是我想市场上同类产品竞争太激烈至少是一个方面的原因。


吴涛

闫辉：看来吴涛先生的开发历程还是很曲折的，那您是如何想开发一个完全中文化的编程语言的呢？

吴涛：我开发易语言的初衷是想让更多的电脑爱好者能够加入到软件开发的行列中来。软件开发不应该是曲高和寡的行业，而应该真正属于大众，这样有利于我国软件事业的发展。有很多人想学编程，但他们一看到满屏都是英文，通常的反映就是："呵，还要学英文哪？"，基本上就放弃了。不是他们不想学，实在是门槛太高。我由衷地希望易语言能够在这方面帮助他们。另外易语言对于在校学生尤其合适，因为他们基本上没有或者很少有计算机专业英语能力，但在这方面的求知欲又非常强，易语言能够完全满足他们在这方面的需要，培养他们的兴趣，引导他们入门，以期得到更大的发展。易语言里面提供流程图功能很大意义上就是基于这个用户群体。还有很多D O S 程序员未能成功地转向Windows，易语言对于他们也非常合适。

在长期的开发过程中，我一直使用的是外国公司出品的编程语言，虽然我自己已经能够非常熟练地应用这些开发工具，但对此我耿耿于怀。我个人认为阻碍我国软件事业进程的根本原因在于中国人没有真正属于自己的编程语言。有一些国外编程语言虽然作了表层汉化，但那是不彻底的，也是绝对无法彻底的，除非他们重新开发全中文内核。有很多人想学会编写程序以灵活、充分地利用计算机资源，但是不懂英文（尤其是计算机专业英语），他们很难迈过这一道门槛。我想要是有一种全中文的编程语言，能够让多少人加入到软件开发的行列中来？尤其是我国人力资源丰富，这一点非常重要。基于这个心理，我于2000年初开始开发易语言。

闫辉：是的，我前一段时间写关于印度软件业文章的时候，从中也体会到语言的障碍是软件开发中一个很大的因素。印度在这方面做得比较好，同他们的官方语言是英语是有很大相关的，希望E语言可以突破这种限制。那么您觉得现在E语言还有哪些缺陷和需要完善的地方呢？

吴涛：现在易语言可以说刚刚诞生，作为一种编程语言，它的后续开发可以（下转29页）

电脑游戏制作初探

游戏的服务系统

软件军团/西楚霸王丸

存在的目的

大家好！上次本人粗略论述了一下游戏的引擎，可能读者还是一头雾水。不过，没关系，我会循序渐进给大家讲明白的。我先大概论述一下编游戏基本需要的东西，这样大家头脑中可以有个概念，再往下深入讲解时就容易形成一个整体认识，对以后的理解可能会有一些益处。



这次谈论的是游戏的服务系统，也许大家还不知道这东西到底是干什么用的，有的人会想要编游戏,那就编呗！可是当你编的时候你可能会遇上很麻烦的问题，比如你想写一个即时战略游戏，在编写如何控制坦克的代码时忽然想到：上百辆坦克将在不同的位置上干不同的事，还有不同的状态，有的正在减血、有的正在还击开炮、有的还正在逃跑。这怎么控制呀？！总不能为它们一辆坦克写一个函数控制吧！其实还有许多问题是非常棘手的，有的是几乎每个游戏都能遇到的问题，有的是大部分游戏都能遇到的。这就是游戏服务系统要解决的问题，它可以解决绝大多数游戏所碰到的典型问题，将它们统一解决以后，许多重复问题你就不必在每个游戏中再解决了。

如果你手里有一个游戏引擎和一个游戏服务系统，你将很容易开发出一些小游戏，而且功能分类非常的好。正在攻读DirectX的朋友可千万别模仿微软提供的例子写引擎，那里面编的游戏引擎是紧贴着消息循环写的，里面消息循环、窗口回调函数、引擎、系统整个都掺在一块了，乱糟糟的。更不要因为看不懂就照端里面的代码，那更要命，那样的话你就学不出来了。其实再复杂的程序在纸上都能划出粗略步骤来，然后再具体分析，就能一步步解决问题，象在编游戏之前如果你能将其粗略地分成引擎、系统等大概的块，可以说你离成功就不远了。

榨干它的功能

既然已经有了游戏服务系统，那么就要榨干它的功能。尽量把它的所有潜能都挖出来，也就是说要把它变成一个强有力的武器。要想开发它的潜能，就应该将几乎所有的游戏类型都研究一遍，将其中遇到的问题进行抽象、概括、取舍，然后决定它都应该有一些什么样的功能。

经过一番筛选，游戏的服务系统我大概总结了以下一些功能：

动态程序块挂接：动态地加载游戏的角色或删除游戏角色时常用。

消息服务：如在格斗游戏中没有时间时，可以发消息通知角色。

私有堆栈：暂时存储动态程序块上次执行时的资料。

电子公告牌：存储所有动态程序块都能看得见的数据。

私有服务器：用于特殊服务或当游戏服务不够时临时提供的添加功能。

以上是游戏服务系统的大概功能，这些功能已经可以处理很多问题了，上面举的即时战略中的问题就可以用私有堆栈和动态程序块来解决。你可以先在系统上添加上百个活动程序块，每添加一个程序块时都为这个程序块创建一个私有堆栈，而这些活动程序块都是一段程序，但它们使用上百个私有堆栈来装载游戏中的临时数据，也就是说仅用一段程序来控制上百辆坦克。这样当进入战斗时，每辆坦克的当前活动资料都是从自己的私有堆栈中取得的，所有坦克都会各行其事而不会混乱，这样这个问题很容易地就解决掉了。你所要干的就是造一辆坦克添加一个活动程序块，爆一辆坦克则删一个活动程序块。

以上功能的制定并不容易，最好再细致研究一遍所有类型的游戏，看它们都需要什么，然后你定出来的功能才能使你感到异常的方便。我在研究这东西的时候，总结了很多遍才搞成的，而且不是

一次就能定型的，随着发展又加进去了许多东西。所以我的助手总抱怨说："你那系统总变，我这儿咋编？！"。不过我觉得游戏服务系统是个很值得探讨的东西，仔细研究的话还能挖出很多"金"来，所以一定要把它给榨干！

服务系统简介

我介绍的都是我写的系统，为了叙述方便我暂时将函数功能用汉字代替，在以后的介绍中我将逐步用VB代码来介绍。

1.活动块服务

其中有添加块、删除块、替换块、催眠块、唤醒块等。

2.消息服务

其中有发消息、取消息、看消息、发通知消息等。

3.私有堆栈

弹栈、压栈。

4.电子公告牌

创建数据、读数据、写数据、释放数据。

5.私有服务器

获取私有服务器接口、引用私有服务器接口。

其中活动块是游戏服务系统的顶梁柱，它就是游戏的代码块，游戏内部的运算控制全靠它。而且消息服务和私有堆栈服务都必须依靠它才能建立。游戏运行时则由引擎带动游戏服务系统（以下简称系统）运转。当运行到系统时，系统将内部所有挂接的活动块执行一遍，由活动块把具体的游戏完成。活动块才是我们要编写的游戏程序代码，引擎和系统只不过给我们提供了一个平台而已，我们在编写程序块时可以充分利用引擎和系统的功能，来组织成各种各样的游戏。



这样分成引擎、系统、活动块来编写游戏主要是为了编程上的方便和减少重复性劳动，而且不用考虑其中的复杂性。你完全可以逻辑简单地认为引擎是游戏机，系统是服务程序，你所要干的就是写好你的活动程序块，然后充分调度引擎和系统中的功能来组织游戏。从另外一个角度来讲就是将你的能力一层一层地解放出来，因为你不必考虑引擎和系统了，所以可以把你所有的精力都放在如何编写你的游戏上。编游戏就象是盖大楼一样，也得先打好基础才行，千里之行，始于足下，得一步一步来。

服务系统的灵活性

游戏的服务系统发挥起来是非常灵活的，可以玩出很多花活来，所以它的灵活性是极其重要的。到目前为止我提出的引擎和服务系统，就已经算是编游戏的准备工作基本完成了，就象画画前已经准备好了纸笔，要说画怎么画得那么好，其实还不都是用那笔画的嘛。所以大家就别指望还有什么先进武器没讲了，剩下的无非是专业作图软件、视频捕捉以及Motion之类的外围东西，那玩意儿可是无止境的。

当用服务系统构建一个游戏的时候，你会发现可以有很多种写法，尤其当你真正理解了服务系统的运行原理时，你就会觉得它更是一个极其灵活的东西。由此服务系统的灵活性就成为我们利用的重点，编游戏时应充分利用这个特性，因为在这方面它也是非常有潜力可挖的，所以我们也要设法把它榨干。在以后的介绍中我将详细讲解这方面的东西，让大家感受一下它到底有多灵活。

一个程序员最重要的是得有一个灵活的思维，并不是成功的程序员会什么高级的技术，只不过是他能够把自己学过的东西都能利用上而已。我父亲是高中语文教师，他曾经对我说过这样一句话："作家知道的东西都不一定比你多，但是他会用文字把他所知道的东西巧妙地写成文章。"希望大家在日常思维中能够注意锻炼培养一下自己的思维方式。我们编程序的人也并不是有什么三头六臂，被人们想象成是一帮夜行神龙，整天操纵着电脑的怪物。在我上班的时候有个客户听说我要编软件，告诉我"做成一个软件，得掉两斤头发，最后就秃了。"当时真吓了我一跳，我可不想年纪轻轻就象葛优一样。后来证明此纯属谬论，如果你真累得直掉头发，那准是你跑到一个极端上去了。编程3天不睡，熬得跟大眼灯似的，你那头发不掉我都叫冤。



宇风多媒体工作室

来自Adobe公司的消息

Premiere 6.0新版上市

Premiere 6.0除了增强视讯剪辑功能外，还增加了同步编辑网页影像的功能及对DV录影设备的支持；还增加了一个同步场景编辑视窗，可自定义并能储存版面视窗；内建的声音混合器；可以安排影片编辑的新脚本视窗；一个自动将影片片段放入timeline的功能以及声音或运算方面的设定等。Premiere 6.0开始并不支持苹果电脑的OS X，然而在苹果电脑推出OS X后，Premiere也可随时支持它。

Illustrator 9中文版将推出

Illustrator 9中文版将在2001年1月推出。该版本可轻易地将编辑文件转换成高品质压缩向量图形，也可将向量图形转成点阵图形；它同时支持网上流行的Flash格式及最新的SVG标准格式，使得容量小的向量文件，下载速度更快及获得更高的解析度；新增预览点阵图功能，让使用者可以直接在网页浏览器上显示向量图形效果；它内建功能强大的控制工具，为用户提供创新的透视效果；此外，Illustrator 9还具备动画制作及加强图层效果等多项新功能。http://www.adobe.com

Macromedia推出Flash交互站点

Macromedia推出了一个面向Flash开发人员的Macromedia Exchange for Flash网站。通过该站开发者能够共享Macromedia Flash 5扩展部件，诸如Smart Clips、ActionScript样本，Macromedia Generator模板与源文件。这些资源使Macromedia Flash 5用户能够共享包括开发者、Macromedia和第3方的成果。http://exchange.macromedia.com/

微软推出FrontPage 10 beta 2版

FrontPage 10能让使用者容易建立网页，并加入MSNBC的新闻标题与气象报告、MSN的搜寻功能、Expedia的地图以及bCentral的小型企业服务工具等，这些内容都会自动更新；FrontPage 10的网站管理功能也提供了网络流量的数据，可归纳出上网者的行为模式；支持XML，让使用者能以编辑HTML的方式来编写XML，或以XML格式储存文件并运行，却以HTML格式呈现在浏览器上。此外，利用SharePoint的功能，就可与他人共同建立一个网站。http://www.microsoft.com

PhotoImpact 6中文版2001年全新改版

友立的PhotoImpact 6在近期上市。全新的PhotoImpact 6拥有更强大的影像绘图功能，以及崭新的网页制作功能，结合影像和网页新概念，影像绘图、编排制作、动画特效、网页输出，全套完成。http://www.ulead.com

Corel推出Painter 6.1 beta版

Corel推出Painter 6.1 beta版，新版本功能包括了新的面板，增强及修正原有功能的缺点；最特别的是6.1版将提供木刻的效果。Painter在未来的7.0版本中将支持Mac OS X，并随着苹果电脑一起出货。http://www. corel.com

Alias/Wavefront发布Maya的3D Paint FX插件

Alias/Wavefront为Maya3用户制作了一款新的免费3D Paint FX插件。3D Paint FX扩展了Maya Artisan和Maya Paint Effects现有的笔刷技术，为用户提供集成了的3D绘图工具箱。其功能特色包括能够直接在3D模型上进行上色和绘制局部细节等。

http://www.aliaswavefront.com

Macromedia Authorware 5.2发布

Macromedia发布升级版Authorware 5.2，主要新增的功能包括7个Knowledge Object和对于Flash 5的良好支持，增强对学习系统的支持，更完善的知识跟踪功能。http://www.macromedia.com



山西 饶磊

从"MIDI"到"WAV"

——音乐软件Audio Compositor中转换功能的使用技巧

许多玩MIDI的爱好者都有过这样的体会，做好的MIDI如何才能把它转换成WAV文件？因为WAV文件有个好处就是大家听起来效果都一样，不会有由于音源（包括软音源）的不同而导致播放效果不同的问题，而且转换后还能压缩成MP3文件，在网上供别人欣赏。

转换的问题似乎很难又好象也不是什么问题，比如用全双工声卡打开一个播放器，一个录音软件，一个放一个录，这下问题似乎简单了，可是除非是很好的身卡否则转换后的效果并不近人意。首先就是不能调整各个音轨之间的音量平衡，虽说MIDI调整好了也就差不多了，但你要明白：专业制作是一个音轨一个音轨地录制，并且分别再调整的，非常麻烦。你也许会说，我又不是专业的，做不了那么好，但谁不想做得好一些呢。我下面要介绍的转换工具是一个体积小巧但功能强大的软件——Audio Compositor。好了，我将按照转换的过程给大家介绍这个软件到底是如何把MIDI文件转换成WAV文件的。

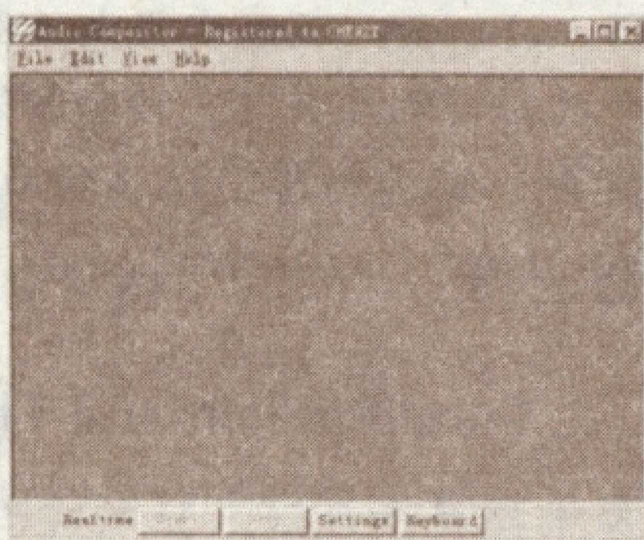


图 1

先让我们来看看它长什么样吧：

啊？这么简单什么也没有嘛。我先给大家介绍一下它的主要功能：MIDI转换WAV，音色制作，实时MIDI合成器。哇！功能这么多哪。这就是麻雀虽小，五脏俱全。不过我们这里只介绍它的MIDI转换功能。

首先打开你需要转换的MIDI文件，如图2。呵呵，东西多了吧。下面来介绍一下它的内容。

最上面是控制工具栏：从左到右分别是：播放、停止、重新载入MIDI文件、显示进程、显示样本缓存、预设1、预设2、载入量、复音数。



图 2

这里需要说一下复音数：就是在同一时刻同时发音的音符数，缺省为无限。

中间的一大片黄色区域就是进程区，黄色部分就是需要转换的轨，你可以全部一起转换也可以分轨转换。要注意的是选择的时候可以通过CTRL键或ALT键选取，方法是先选中1轨，再按住CTRL同时点第3轨，那么这3轨都被选中了。ALT用法相同，只是选中第1和第3轨。

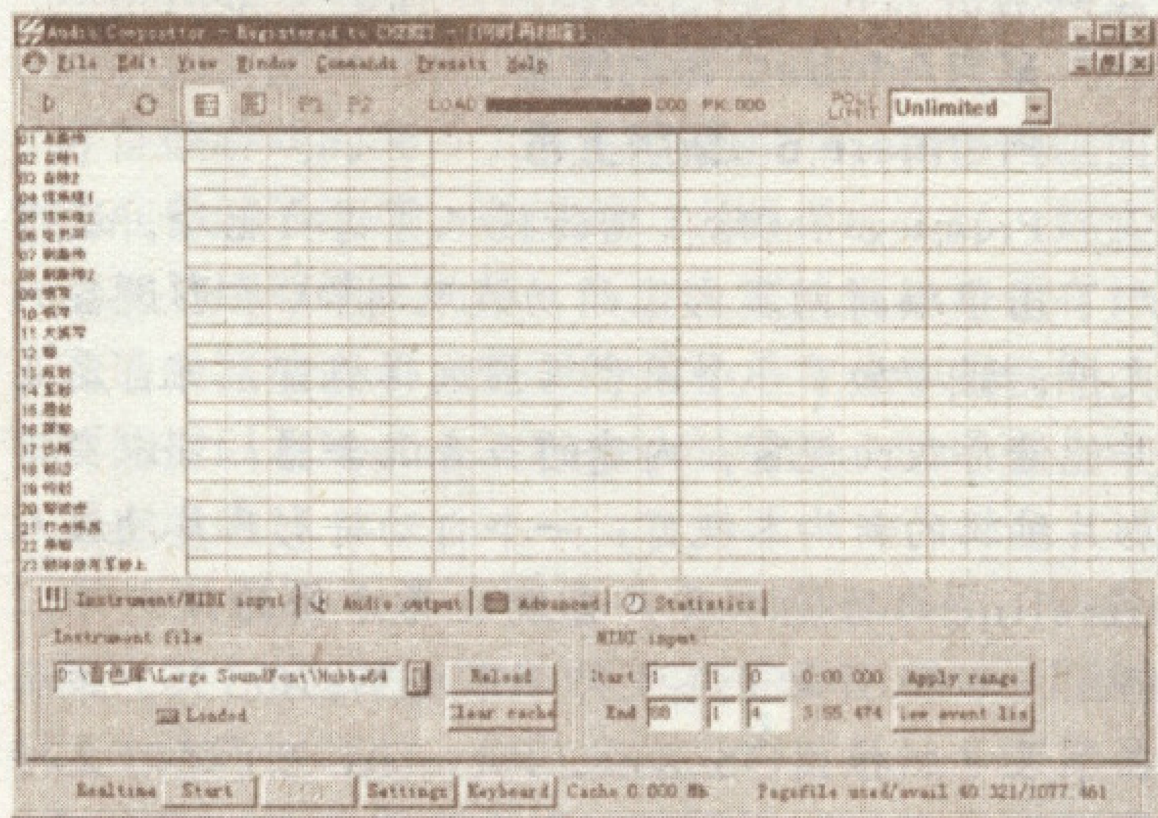


图 3

最下面就是参数设置，一共有4页：Instrument/MIDI input（乐器/MIDI输入），Audio output（音频输出），Advanced（高级），Statistics（统计信息）。

好了，界面先介绍到这里，下面将开始转换了。

第一步：在图三中的Instrument file（音色文件）里先装载音色库。Audio Compositor可以支持的音色文件有.SF2, .DLS, .KRZ, .K25，哇！还支持创新的SF2呢，太好了。是的，在哪里创新的音色库无疑是最多的，而且经过笔者实验，在64M的电脑中竟然可以载入64M的音色库。它能装得下吗？别担心Audio Compositor是即需即装，也就是说它用到什么音色就装什么音色，不用担心内存不够用，这真是一个好软件呀。不过这里先要交代旁边的两个按钮，一个是Reload（重新装入音色库），这个按钮是你在编辑了音色库后，必须重新把新的音色库装载进来时用的。另一个是Clear cache（清除音色缓存），用于清除当前内存里载入的音色。

选中你想要转换的音轨，点击控制工具栏里的第1个按钮，好，现在开始转换。稍等片刻，你

想要转换的WAV文件就会出现在你保存的目录里。可是有的时候你是想单独转换各个音轨的，而有些音轨并不是从头到尾都有音符，要是从头转换不是要耽误时间吗？没关系，Audio Compositor已经替你想到了这个问题，所以它可以允许用户自由设置转换的时间长度，比如你可以从第3小节转换到第10小节等，那么如何实现呢？让我们来看图三，右面有几项：MIDI input（MIDI转换范围），这是用于设定MIDI的转换范围的；Start 和End（开始和结束位置），在这里填上一个范围，单位是小节、拍、滴答数。

Apply range（应用设定的范围），当然设定了范围就应该应用了，别犹豫，点吧。

View event list（查看事件列表），点它可以查看选中轨中的所有事件列表。

顺便说一句，你也可以在上面的进程区域里用鼠标选择范围。



图 4

一般来说转换后的文件名与你的MIDI文件名同名并且在同一个目录里，如果你想要改变一下文件名或目录，点击一下Audio output（音频输出），改变文件名以及所在的路径，见图4。但这里有几项需要大家注意：在转换过程中你是听不到任何声音的，原因是软件默认的设置不从声卡发声，否则转换速度会慢一些。如果你要想听到声音，可以选中图四里的To soundcard（输出到声卡）项。这里我顺便把其他两个也交代一下：To file（输出到文件），当然转换的就是要输出成文件嘛，选中它；Multiple files（多个文件），这个选项很有用，当你想分轨转换，但又不想一轨一轨地命名，可以先选中这一项，它将为你生成如OUTPUT（1）.WAV、OUTPUT(2).WAV等（假设你的输出文件名叫OUTPUT）。还有一项最应该注意的就是Level（音频电平），它用于设定输出文件的电平大小，不过要千万注意不要随意设置，设置时参看一下Statistics（统计信息）页里的peak output level（峰值电平）不要超过了0分贝，否则会产生失真。这里有个技巧，可以先转换一遍，再看看peak output level（峰值电平）是多少，再更改Level（音频电平）。要知道，Level（音频电平）的大小是与你的音量大小有关的，我们应该使音量大而又不失真，对吧？

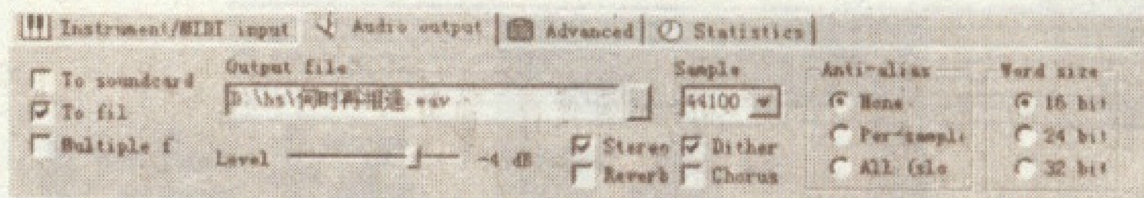


图 5

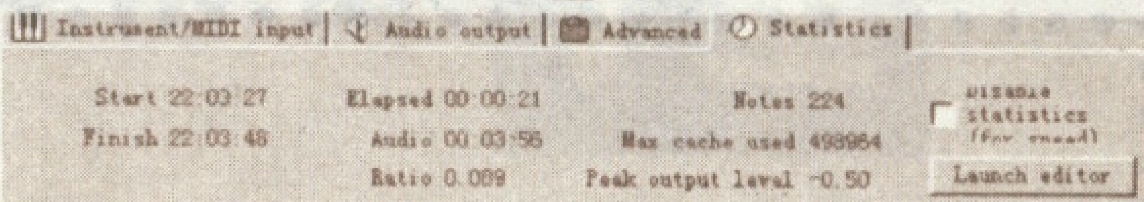


图 6

其他还有几项大家可以根据需要进行选择，我在这里简单地说一下：

Sample rate：采样频率，CD音质为44.1KHz。

Stereo：是否立体声输出，建议选中此项。

Dither：抖动，建议选中此项。

Reverb：混响。

Chorus：合唱。

Anti-alias：这一项最好不要选ALL，按其默认值即可。

Word size：位深，至少为16比特率，要刻录CD的话只能选择16比特率。

至此，你将会转换出满意的WAV文件了。但你如果用熟了的话，你会向着更高的水平发展的，这里我再额外介绍一些高级技巧。在Advanced（高级）页里，如图7：

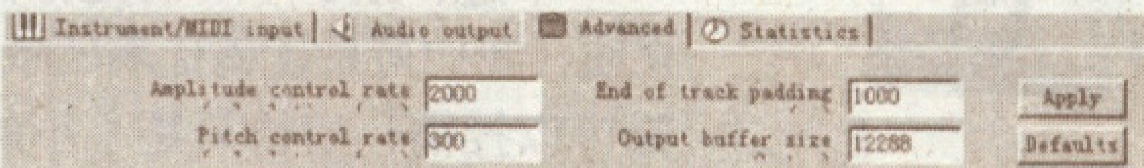


图 7

我这里只简单地说一下每个参数的意义，你要对这些有兴趣的话，可以仔细研究一下。

Amplitude Control Rate：振幅控制率，值在1000左右最为合适，过大会失真，过小则产生啸叫。

Pitch Control Rate：音高控制率，同振幅控制率，值在300左右最好，过大则转换速度慢，并无多大好处。

End of track padding：结束后多少毫秒的空白。

Ouput buffer size：输出缓存，单位采样率KHz。值大会提高转换的质量，但你的内存必须够用才行。

以上介绍了Audio Compositor转换功能的使用。其实它还有许多其他的实用功能，比如音色编辑等等，希望大家能够在此基础上再挖掘出更多更好的功能来。欢迎来信ytmusic@fm365.com或光临我的网站——云天音乐http://ytstudio.yeah.net讨论。

注：此软件的下载网址是http://www.newhua.com，最新版是4.1版，文件大小1.446MB，你可以下载到未注册的版本。

新的一年到了，又是一个全新的开始。原以为北京的冬天是雪花飘飘的那种，原来也和南方差不多，没有那么多的雪，只是天气更冷了一点。2001年的改版大家满意吗？来信谈谈你的想法吧，有什么意见或者是建议什么的都可以说。不过，对小编有意见的我看见可是格杀勿论的，哈哈，开个玩笑。其实小玄最喜欢看到的就是你们提意见的E-mail，这就说明我们还有需要改进的地方,你们的支持就是我们最好的原动力啊。如果对文章质量有不满意的也可以来信告诉我们，我们一定会尽力把最优秀的文章带给大家。

不过，最少不了的是你们的优秀稿件，这里小玄欢迎大家多多来稿，我们可是优稿优酬的哦。无论你写的是市场分析还是使用心得都可以投稿，哪怕只是小小的一个使用技巧我们也希望你能告诉我们。如果你优秀的稿件连绵不断，我们还会和你进行签约，可是有证书的哦。当然，签约的同时你的收入也会更上一层楼哦。

这一期的“硬件评析”的栏目当然也有精彩的文章带给大家，《PC系统测试软件大全》连载已经到了第5期了，大家对前几期的反映还是非常好的。2001年处理器市场格局如何呢？究竟会有哪些会变成主流产品呢？来看看《2001年CPU市场了望》吧。还有，还有……小玄在这里就不多浪费大家的时间了，最精彩的内容还是留给大家去看吧。

小玄

2001年CPU市场了望

北京 张洪宇

2000年是令人兴奋的一年，而最使人兴奋的是CPU市场。Intel与AMD的斗争已经达到了白热化，双方不断推出新产品，发展新技术。也正是AMD的崛起，推动了整个IT行业的发展，AMD似乎已经找到了感觉，发布的一系列新产品使得Intel乱了阵脚。不过Intel已重整旗鼓，带着全新的武器，卷土重来，准备在新世纪中打一场漂亮的帝国反击战。面对来势汹汹的Intel，AMD也不甘势弱，必定会有反击的武器，让我们好好看看吧！

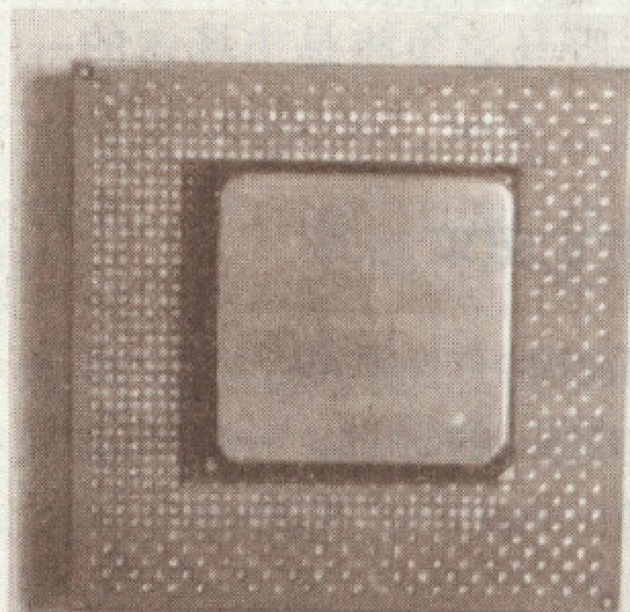
一、服务器市场世纪争霸

新的世纪已经到来，而IA32这种结构已经应付不了信息时代高速发展所带来的压力，它的潜力已快灯枯油竭了，所以AMD与Intel都推出了自己的64位CPU计划——X86-64与IA-64。随着信息时代的发展，社会对服务器的需求量越来越大，从而使这块市场的利润大大增加。这一领域一直由Intel所垄断，所以AMD一直没能进入这个市场。但是随着AMD的K8上市，这个垄断可能会被打破。K8是AMD的一个秘密武器，它的内核已不再是EV6总线了，而是被称为X86－64的新一代内核。它最大的优势就是不但支持全新的64位程序，而且还向下兼容32位与16位，这能使投资者最大程度地保护自己原有的投资。不过在兼容原来的X86指令集的同时也兼有了它的一些毛病而且会使其晶体管数量增大，最重要的是可能会使其IPC降低。它的性能到底如何,还是等到样品出来后再说吧。面对来者不善的AMD，Intel岂能置之不理，也推出了划时代的产品——Itanium。Itanium比其老大哥P3的性能可谓是有质的飞跃。Itanium的内核也是全新的，不过比K8的内核可要革命得彻底，是纯64位，起名为EPIC。全新的结构使晶体管的数量达到了史无前例的3.2亿，所以它的耗电量与发热量相当巨大。希望在2001年Intel尽快启动0.13微米生产线，从而提高产量，降低成本及耗电量与发热量。在前不久的IDF2000论坛上，传出了Itanium性能不佳的消息。看来作为第一代64位CPU，Itanium还不是十分成熟，而真正成熟的产品应该是其后继产品——Mckinley。Microsoft前不久宣布其64位的Windows系统只支持Itanium而不支持K8。这对于Intel来说是最好不过了，因为硬件如果没有软件的支持也是“巧妇难为无米之炊”。虽然K8在性能上与Itanium还有一定的差距，但是它在兼容方面有巨大的优势。可是K8的推出时间太晚，一旦纯64位的软件流行起来，那K8的优势就荡然无存了。

二、高端市场藏龙卧虎

在这个领域中，Intel一直处在领先地位。第一代P4——Willamette已经上市了，不过它的价格可不适合一般消费者，但是相信在AMD的压力下，Intel肯定会降低价格的。P4在850芯片组和RDRAM的配合下，主攻高端市场。P4的内核在P6的基础上进行了很大的改进，400MHz的外频、深达20层的流水线、追踪缓存(在很多杂志上提到的容量都不一样，有256kB、64kB、8kB)、第二代SSE指令集、快速执行引擎，这些总称为Netburst（网络爆发）。这些新技术在理论上使P4的性能很强大，可是在实际测试时P4的性能并不如人们想象中的那样强大。明年，Intel还会发布一个P4的升级版——Northwood，它将使用0.13微米铜导线技术生产，频率至少为2GHz，希望Intel能解决IPC太低和纯浮点性能低的问题，要不然AMD的后继产品会超过P4。AMD自然也不会让Intel好过，它会推出K8的一个简化版——Clauhammer。它与K8的不同之处在于它们的频率、缓存大小和速度，这样可以满足不同的消费者需要。由于Clauhammer使用与K8一样的内核，所以它的性能只会比P4强，而且价格一定会比较低（AMD的一贯作风）。到时P4势必有一场苦战。但是 Clauhammer 的推出时间比

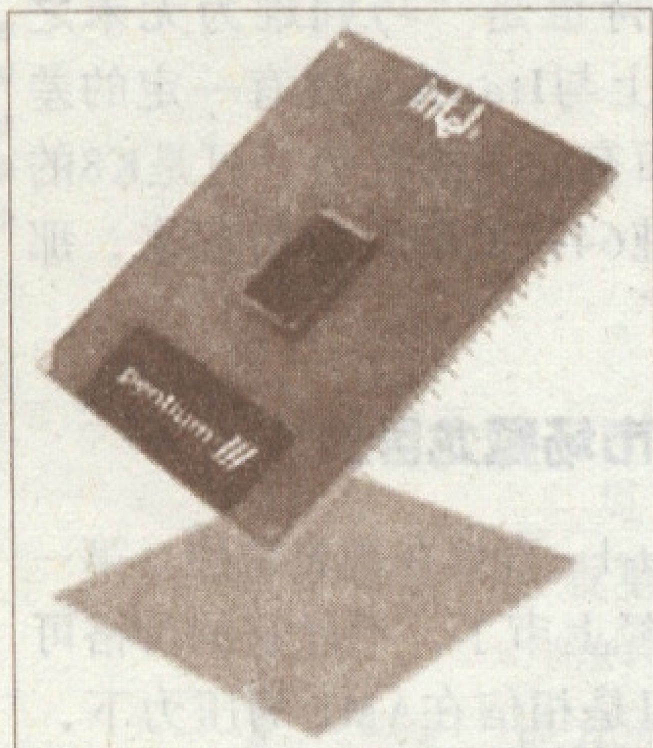




P4晚半年之多，这对于Intel来说可是一个好机会，这样Intel就有时间来研究策略，并且开发能与Clauhammer抗衡的产品（Pentium5），否则这块风水宝地可就要落入AMD之手了。

三、主流市场风起云涌

由于速龙、雷鸟、钻龙在零售市场的出色表现，使AMD在消费者心中的地位大大提高，也使得AMD加快了发展步伐。野马是雷鸟的升级版，



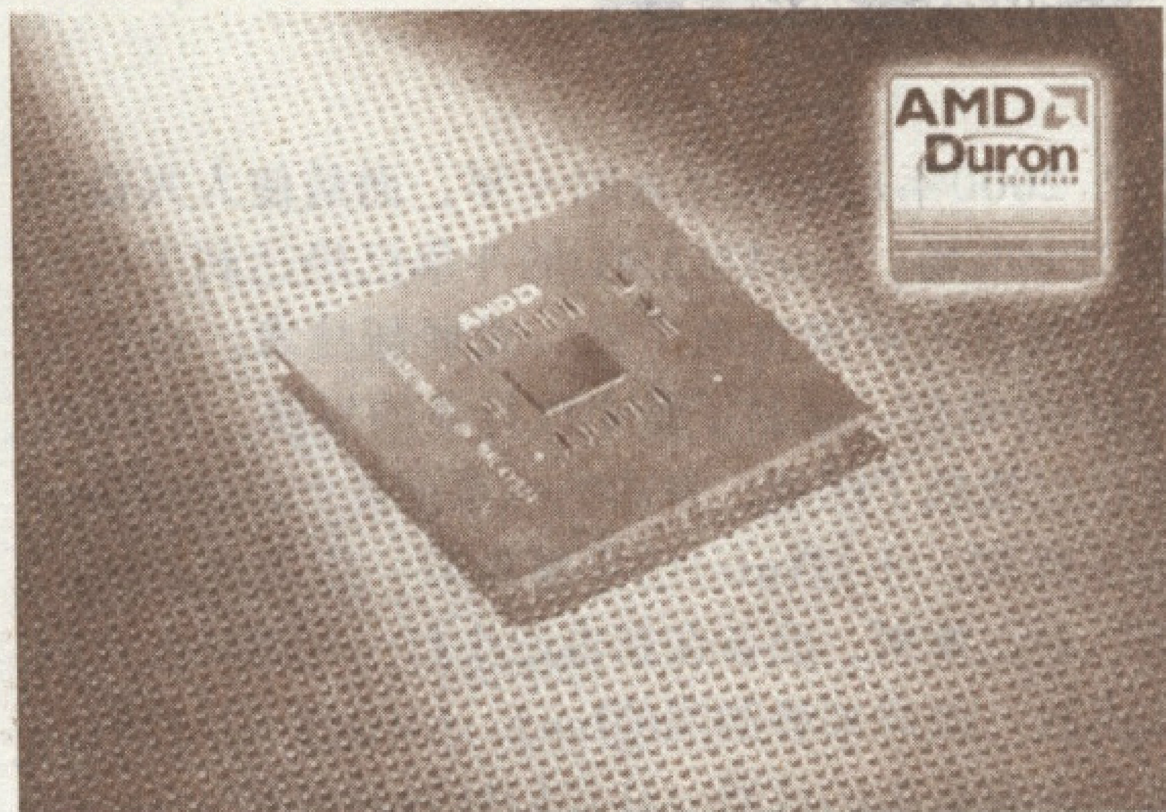
它们最大的差别是野马中加入了2MB的二级缓存，对性能有不小的提升。还有代号为Palomino的新品，它将替代现在雷鸟的位置。它的内核中加入了SSE指令集，并且降低了功耗与发热，它的初始频率将达到1.4GHz。Intel也不会轻易地放弃这块市场。与野马一样，Tualatin也是P3的升级版，其最大的卖点就是低价位、200MHz外频与512kB二级缓存（可惜只有野马的1/4，不过想想133外频的P3与雷鸟的性能相差无几，那么200MHz外频呢?），而且还是0.13微米铜导线生产的，相信又会掀起新一轮的超频热潮。明年Tualatin与野马之争将是市场内的一大风景线。

四、低端市场风平浪静

在低端市场，Intel明年没有新的产品。前不久，Intel宣布停止开发TIMNA的消息，并且表示明年赛扬的外频提升至100MHz。这可是一个好消息，由于赛扬的66MHz外频制约了性能的发挥，所以升至100MHz外频对性能有一定的提升。我本人倒是希望Intel明年后期全面停产新老赛扬及低频PⅢ，从而全力生产P4、Tualatin与高频PⅢ，这样可以进一步下调P4等CPU的价格。则PⅢ主攻低端市场，对手是MORGAN；Tualatin主攻中端市场，对手是野马；P4则全力提高频率，以抵挡Clauhammer的进攻。AMD这边也没有太大的改



动，只有一个MORGAN，它只不过是降低功耗及热量的钻龙。明年，钻龙的频率将达到1GHz。不过当Clauhammer上市后，低频的野马与雷鸟会到低端与赛扬争夺市场，如果没有PⅢ的话，赛扬的日子可就不好过了。看来Intel与AMD都没有将太多的



精力放在低端市场，而将主要精力集中在中、高端市场了。

五、移动市场明争暗斗

AMD在桌面市场风光无限，自然也不会放过移动市场。明年，AMD会推出毒龙与雷鸟的移动版，不但保持了它们的性能，还有效地降低了功耗及发热，而且AMD还将新开发的省电技术——Powernow！应用在它们身上，从而进一步降低功耗及发热。Intel明年还是只有PⅢ及赛扬独撑大局，不过晚些时候可能会有P4及 Tualatin的移动版上市。

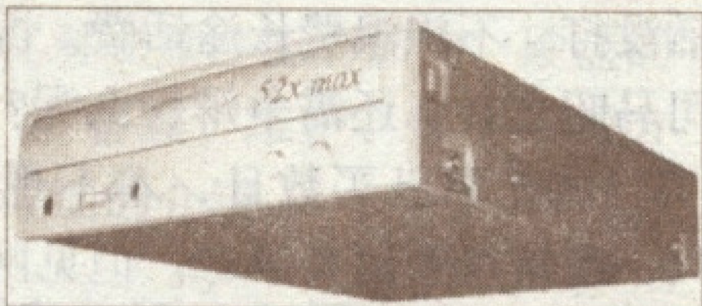
六、总结

2001年的CPU市场可谓是好戏连台。新一代的CPU发布使得市场的竞争更加激烈，这对于我们DIYer是很有利的（毕竟价格会越来越低）。Intel的生产线似乎过于庞大，各领域都有它的身影，使得它的目标不是太明确，力量不集中，这就造成了Intel的战线混乱、屡遭重挫的结果。AMD则显得十分明智，只定位在CPU市场（也开发一些芯片组），这样可以集中精力，从而取得胜利。作为行业老大的Intel也只不过是一时马虎，才造成了今天的局面。只要经过一段时间的调整，Intel就会走回正轨的。AMD要想取代Intel的地位，可不是那么容易的。毕竟Intel一直领导着CPU市场，其生产能力要强过AMD好几倍，而且还垄断着许多先进技术。希望AMD与Intel在今后各自的路上走好，多给我们带来一些惊喜。

试用源兴52速光驱之后……

北京　Stallone

近日在某电脑城闲逛时，无意间发现一柜台前摆着很多鼎鼎大名的源兴52×光驱，不觉眼前为之一亮，这可是源兴出的最新一款光驱。凑上柜台边一看，热心的导购小姐不失时机地递过来一张关于源兴52×的宣传资料，仔细看过宣传资料后方知这款源兴52×真是不简单啊。不仅款式新颖（当然还是一成不变的白色，不知国内的厂商何时能考虑到用户的个性化需求）更携必杀、绝杀、超杀、无敌杀等四大令人眼花缭乱的技能来袭，可谓声势浩荡，令人浮想联翩。



下面请诸君来看看这4大绝招吧。

1. 增强型人工智能纠错： 这个功能泛泛地说到采用E-atec技术，在Aiec的基础上，加入国内最新的片模资料并采用更先进的特征云云。其实，源兴40×已经把此特性做到登峰造极，后者将无出其右。

2. 低温技术： 无非就是极尽贬低同类产品之能事，把自己的产品大肆吹嘘一通。当然这些所谓的技术指标、复合材料等等对普通消费者来说都是无从查证的。

3. 神力定风珠K： （关键是这一条）全文如下，独有"定风珠"之绝技，该"技"可让光驱在读盘声音大的时候瞬间"风平噪止"，成为"无声光驱"。此功能采用软件界面，由源兴微电子与国内顶尖多媒体软件开发商合作推出。同时，在硬件上，该光驱采用双气压云云。

4. 贴心智能钮： 所谓的即点即按功能，可包含在第三条之中。就是一个可方便你开关仓门的小软件，同时带定风珠这个功能（私下说一声，这种开光驱的小东东我两年前就编出来过，而且界面比他的更美观，只是需要VB控件，所以未被推广）。

好，源兴的广告宣传我已义务帮它搞定，现在转入正题。

当时我主要是看到定风珠这个功能，不禁心中窃喜。要知道，现在的光驱速度虽说越来越快，但噪音也随之增强，大有风雨欲来城欲催之势，比如我用过的创新、昂达之流无不落得个直升机的美称。但我虽想到把噪声降低，可是对速度有无影响呢？而且是不是真如宣传资料上说的一致呢？也许导购小姐看出我心中的狐疑，于是走上前来信誓旦旦地向我保证，而且我翻遍宣传资料和说明书都找不到任何关于这方面不利的解释。说明书上只是这样说，"在定风珠有效的状态下，光驱将工作在静音模式。此外，通过设置定风珠有效，您甚至可以延长光驱的工作寿命，并且有效地避免了光盘在读取的过程中像其它高速光驱那样产生碎裂的情况。因此定风珠除静音功能之外，还具有长寿、安全的功能。"末尾还来了一句，建议用户长期让定风珠有效。

最后由于我的立场不坚定以及在其附带的超级解霸2000正版的诱惑下终被导购小姐的三寸之舌打动，以400多大洋成交。

回家后再次详度，觉得包装还是蛮完善的，附带了一根音频线和一张贴心小东东的软盘装软件包还有和一张超极解霸2000。它附带的4颗小螺丝也让我把玩不厌，因为我觉得从一颗小螺丝上就能看出厂家对用户的体贴程度。如这4颗小螺丝就做得非常好，长度刚好固定光驱而也不会因太长之故影响其读盘及开关仓的性能。

开机，顺利自检出IDE/ATAPI 52×，还是UDMA接口的，不错嘛。进入Win9x后试用定风珠功能，果然噪音降低。到此为止，我对其印象还是挺不错的，心中已经宝贝、宝贝地叫了很多次了。可是当我运行CD Speed之后……还是用事实来说话

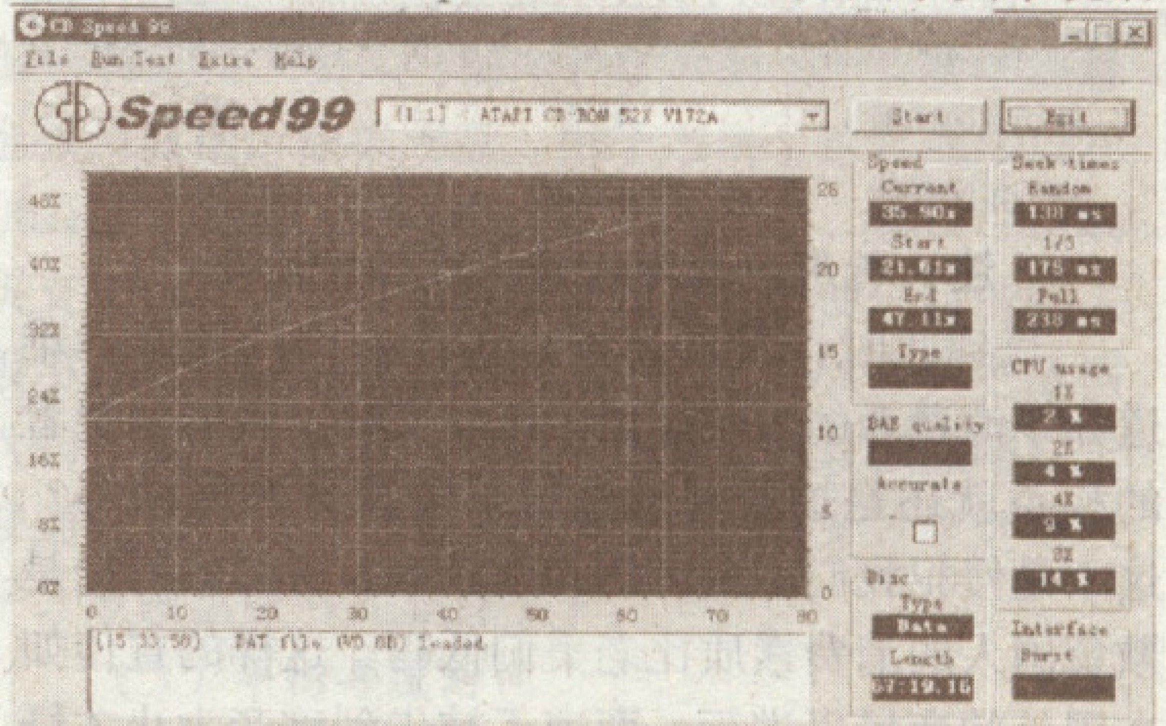


图1 这是未使用定风珠的情况下测试的。

吧！

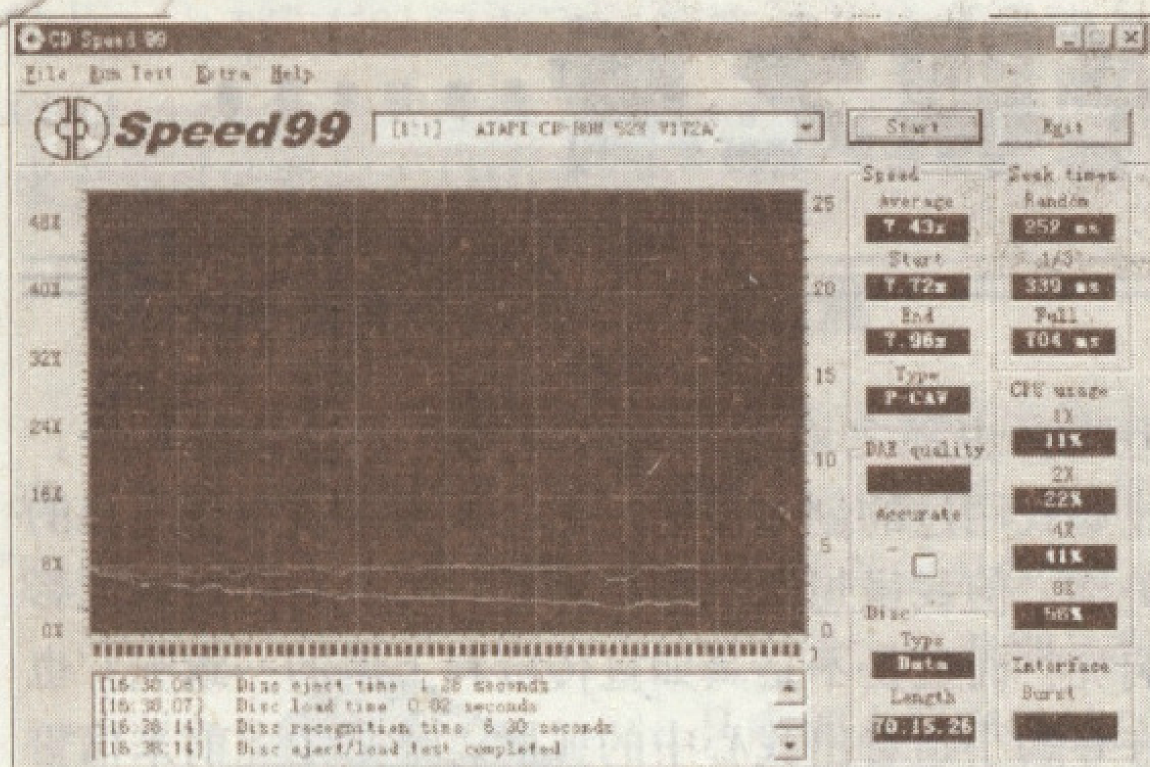


图2　这是使用定风珠之后的情况。

这是使用定风珠之后的情况，注意看寻道时间和CPU占用率，再想想源兴的那句话——“建议用户长期让定风珠有效”。

注：UDMA接口打开前后均进行过测试，无甚出入。

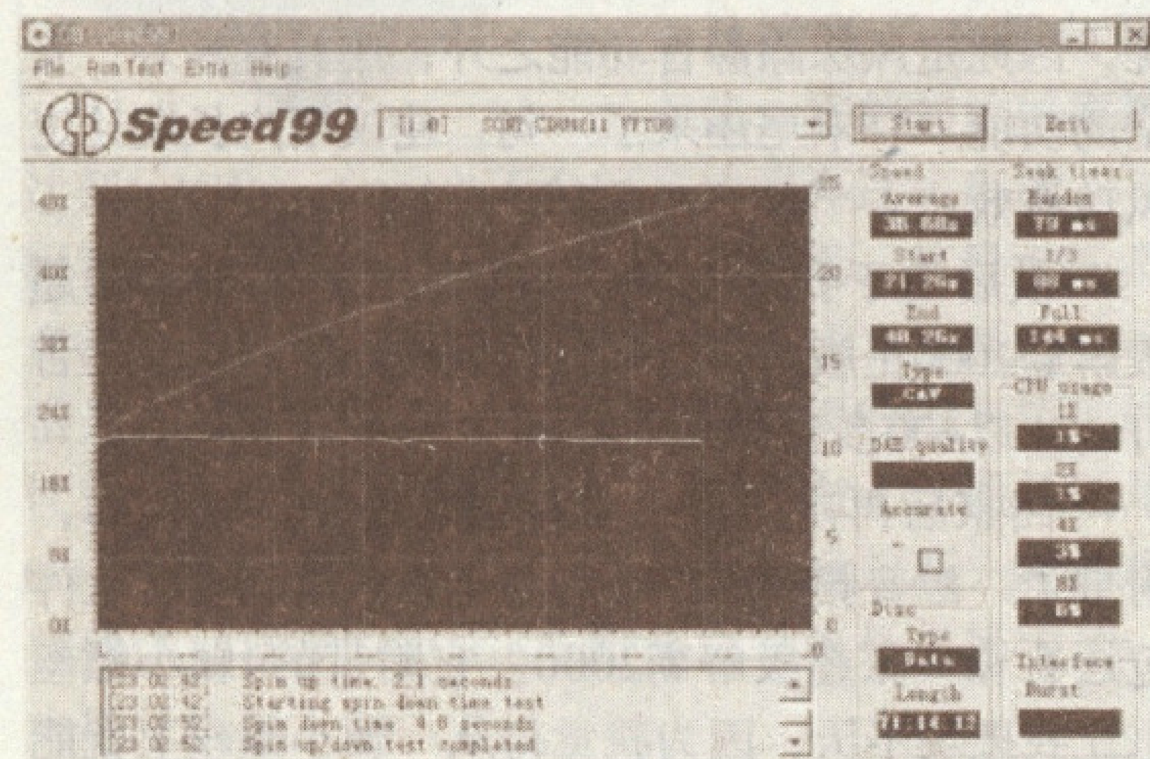


图3　这是SONY的测试，在此对比一下（摘自某著名硬件网站）

怎么样，诸看官有无大跌眼镜？原来400多大洋就买了个8×的CD-ROM回家？后来唯恐这款测试软件有误，也恐有损源兴的名头，又特地进行了文件拷贝实测即在拷贝的时候进行计时。同样的96.8MB的MOV文件和14.5MB的文件分别在使用定风珠前后进行对比。结果见下表：

使用状态及耗时情况	96.8MB的MOV文件	14.5MB的RM文件
使用定风珠前	45秒	6秒
使用定风珠后	85秒	20秒

（**注**：所用硬盘为4500转的2.1G大脚。）

写到此时，我再也按耐不住心中的愤慨，难道如今消费者的权益还是一纸空文吗？我们消费者的权益就还是这般肆意地被厂家愚弄和践踏吗？这不是侵犯我们消费者的知情权吗？这样的行径是欺负国人的消费素质比老美们低吗？这样的宣传如在国外的商场里进行，商家不被告到破产为止才怪呢。平心而论，这款光驱的性能还是中规中矩的，容错性识盘速度都是不错的。无奈国内厂商就是不大尊重消费者的权益，喜欢糊弄咱们。唉，这到底是源兴的悲哀还是整个民族的悲哀？

后记

我曾试着登陆其网址：www.asource.com.tw（**注**：买了这款源兴52×的光驱后，会送你个DIY保障卡。上面有联系方式），但始终无法登陆。电话没打，不想浪费长途话费。况且他们这种行为是司马昭之心，还需争辩什么呢？

该光驱已买数日，本不想劳心费力地声讨源兴，恐落得个恒升第二。但见网上并无此资料，且怜国人银子赚得艰辛，不忍见他们与我一样落得如此凄凉下场。想起400多大洋买个8×我就不爽，要



知道我可就是冲着它的定风珠这个功能买的。而如果不用定风珠的话简直就不能用，噪声大得快让人的头脑崩溃。虽说现在的影碟CD等等8×足可搞定了，可主要是用了定风珠后，CPU占用率、寻道时间及识盘速度都不同程度地受到影响。要不然我还不如随便买个40×的也就只要300来块，噪声也小得多啊。本来我这个人信奉的就是安静第一，如今却花钱买了罪受。

（**编者按**：本文纯属读者自发来稿，并不代表本刊观点。本刊记者在最短时间内和源兴公司的杨总经理取得了联系，得到的证实是源兴52×的定风珠功能原本就是以降低光驱的速度来降低噪音。并且杨总经理也说到目前绝大多数对光驱的应用都不用让光驱工作在52×的高速下，所以源兴将使用定风珠后的稳定工作速度设定在了8×。但是源兴并没有在广告中提到任何关于降速的问题，所以难怪消费者会如此之气愤了。源兴方面目前尚未表示会对此事采取怎样的措施，我们后期的杂志将继续对此事进行跟踪报导。）

硬盘使用完全手册

北京 付宇成

硬盘驱动器是计算机中一个重要部件，是微机系统中保存信息资源的重要外部设备。在选择硬盘时，我们常常是左思右想，有时还会被宣传广告上的各种名目繁多的硬盘参数所困扰。这里我想将常用的硬盘参数及其对硬盘性能的影响、硬盘的大概结构和硬盘的日常管理、维护、保养一般方法向大家做一个比较详细的介绍。

一、硬盘的基本知识

1.硬盘的组成

目前微机系统中使用的硬盘大多为温盘（Winchester），由头盘组件（HDA，Head Disk Assembly）与印刷电路板组件（PCBA，Print Circuit Board Assembly）组成。温盘是一种可移动头固定盘片的磁盘存储器，磁头定位的驱动方式主要有步进电机驱动（已淘汰）和音圈电机驱动两种。

2.常见接口类型

（1）IDE接口

IDE（Integrated Drive Electronics）是一种广泛应用于ISA（EISA）总线微机系统的硬盘接口。IDE接口使用一根40芯或80芯的扁平电缆连接硬盘（最多2个）与主板。连接方式有：①多功能卡上的IDE Connector（基本已淘汰）②主板上的IDE Connector。IDE接口硬盘的优点在于价格便宜和易于安装。1996年底，昆腾和英特尔公司宣布共同开发了Ultra DMA/33的新型EIDE接口（其数据传输率为33MB/s）。Ultra DMA把时钟脉冲的上升和下降沿均用作选通信号，即每半个时钟周期传输一次数据，这就使得最大外部传输速率从16.6MB/s倍增至33.3MB/s。另外，Ultra DMA采用总线控制方式，在硬盘上有直接内存通道控制器，可大大降低硬盘在读写时对CPU的占用率，可将对CPU的占用率从92%降至52%，这也是Ultra DMA的一个重要作用。当然，要实现Ultra DMA功能，还需要支持Ultra DMA规格的主板和相应的驱动程序。

（2）SCSI接口

SCSI（Small Computer System Interface）接口使用一根50芯的扁平电缆，可支持多种外部设备。选用SCSI接口必须配置SCSI适配器及相应驱动程序。SCSI接口硬盘速度很快，但价格较高，且安装不便，比较适用于高档计算机和高档服务器，它能大大提高同一种设备间的互换能力，更有利于即插即用功能的实现，并可实现多设备连接或将多个驱动器连到一台工作站上。但由于硬盘技术的成熟，EIDE（增强IDE）接口的硬盘在容量和速度上已与SCSI接口硬盘相差无几。

3.硬盘参数

（1）容量

硬盘常以兆字节（MB，一百万字节）和千兆字节（GB，十亿字节）为单位，市场上常见的硬盘容量多为4.3GB~30.1GB。作为个人计算机最大的数据储存器，硬盘容量自然是越大越好。而在容量上所受的限制，一方面来自厂家制作更大硬盘的能力，另一方面则来自计算机用户自身的实际工作需要和经济承受能力。硬盘的选择应做到容量够用，有一定盈余。但现在4.3GB以下的硬盘基本已经被淘汰，因此，目前至少应选10GB以上的硬盘。当前的主流硬盘为20.1GB，以后会逐步向30.1GB过渡。

（2）数据传输率

硬盘的运行速度是购买者最关心的。硬盘的数据传输率是衡量硬盘速度的一个重要参数。它是指计算机从硬盘中准确找到相应数据并传输到内存的速率，以每秒可传输多少兆字节来衡量（MB/s），常见的为10~40MB/s。数据传输率通常会受到总线速度、硬盘接口等因素的影响，对它影响最大的是硬盘磁头的读写速度。如追求更快的速度或考虑到以后的升级需要，则应选择支持Ultra DMA接口的硬盘。特别是大型文件使用较频繁的用户，更要注意选择高数据传输率硬盘。由于市场上这普通接口和Ultra接口硬盘的价格相差很小，所以，建议尽量购买支持Ultra DMA100的新型硬盘，即使你目前的主板不支持Ultra DMA（Inter 430HX、VX及其更低档次的主板），经测试，这种硬盘的速度依然略高于普通硬盘。一旦以后将主板升级至TX甚至更高水平，该硬盘就可大显身手了。

（3）平均寻道时间

平均寻道时间是指计算机在发出一个寻址命

令，到相应目标数据被找到所需时间，我们常以它来描述硬盘读取数据的能力。平均寻道 时间越小，硬盘的运行速率相应也就越快。一般硬盘的平均寻道时间在7.5～14ms。IDE接口的硬盘应在9.7～12ms，请在购买时务必看 清.

（4）硬盘高速缓存

与计算机的其他部件相似，硬盘也通过将数据暂存在一个比其磁盘速度快得多的缓冲区来提高速度，这个缓冲区就是硬盘的高速缓存（CACHE）。硬盘上的高速缓存可大幅度提高硬盘存取速度，这是由于目前硬盘上的所有读写动作几乎都是机械式的，真正完成一个读取 动作大约需要10ms以上，而在高速缓存中的读取动作是电子式的，同样完成一个读取动作只需要大约50ns。由此可见，高速缓存对大 幅度提高硬盘的速度有着非常重要的意义。从理论上讲，高速缓存当然是越大越好，但鉴于成本较高，一般为256KB~2MB。因此您在选 购是最好选择带有2MB缓存的硬盘。

（5）硬盘主轴转速

较高的转速可缩短硬盘的平均寻道时间和实际读写时间，从而提高硬盘的运行速度。一般硬盘的主轴转速为3600RPM～7200RPM（转/每 分钟）。对IDE接口的硬盘，其转速至少应选5400RPM的。7200RPM的硬盘虽然价格稍高，但可以说是物有所值，千万不要为了几十块钱 而因小失大。

（6）单碟容量

硬盘中的存储碟片一般有1～4片。每张碟片的磁储存密度越高，则其达到相同容量所用的碟片就越少，其系统可靠性也就越好。同时，高密度碟片可使硬盘在读取相同数据量时，磁头的寻道动作和移动距离减少，从而使平均寻道时间减少，加快硬盘速度。

（7）柱面数（Cylinders）

柱面是指硬盘多个盘片上相同磁道的组合。

（8）磁头数（Heads）

硬盘的磁头数与盘面数相同。

（9）登陆区（Lzone：landing Zone）

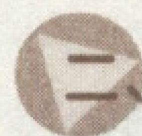
登陆区是指数据区外最靠近主轴的盘片区域。硬盘的盘片不转或转速较低时磁头与表面是接触的。当转速达到额定值时，磁头以一定 的“飞行”高度浮于盘片表面上。登陆区的线速度较低，盘片启动与停转时磁头与盘片之间的磨擦不很剧烈，加之该区内不记录用户 数据，即使盘片表面被擦伤了，也不影响正常使用。故被选作磁头的登陆区。

（10）扇区数（Sectors）

硬盘上的一个物理记录块要用三个参数来定位：柱面号、扇区号、磁头号。硬盘容量=柱面数×磁头数×扇区数×512字节。

4.耐用性

耐用性耐用性通常是用平均无故障时间、元件设计使用周期和保用期来衡量。一般硬盘的平均无故障时间大都在20～50万小时，元件 设计使用周期应在2～5年，其保用期一般为1～4年。



二、硬盘的管理与维护

硬盘是微机系统中保存信息资源的重要外部设备。然而一些用户常因缺少硬盘的基本知识和使用经验而无法正确管理、维护硬盘，甚 至对硬盘进行一些错误操作或不必要的操作（如经常对硬盘进行低级格式化或强行关机），以至影响系统的正常运行、数据的安全性及 硬盘的使用寿命。因此对硬盘正确进行管理与维护便显得很重要了。

1. 保持电脑工作环境清洁

硬盘是一密封体，仅以带有超精过滤纸的呼吸孔与外界相通，因此它可以在普通无净化装置的室内环境中使用。但若环境中灰尘过多，会被吸附到PCBA的表面、主轴电机的内部以及堵塞呼吸过滤器。硬盘的制造过程是在绝对无尘的环境下进行，哪怕是一粒小小的灰 尘都可能使整块硬盘报废，虽然硬盘有坚硬的外科保护，但请您还是不要在电脑旁吸烟，保持电脑工作环境清洁的清洁。

2.硬盘拆装时要注意防止静电

用户要保证连接好硬盘的接地插片，切勿带电插拔。在拆装过程中不可在有静电的工作台上进行，亦不要用手接触PCBA的焊点。

3.减少震动与冲击

如今的硬盘转速已今非昔比了，微机工作或刚关机时，严禁搬运机器，以免磁头与盘片产生撞击而擦伤盘片表面的磁层，从而导致硬 盘的物理损害（这种损伤往往是致命的）。

4.养成正确关机的习惯

如今的操作平台已是windows的天下了，请您一定要养成点击开始菜单正确关机的习惯。千万不要随手按电源关机，这样会使磁头不能 正确复位而造成硬盘的划伤。

5.保持合理的使用温度（1-40℃）

6.养成经常整理硬盘的习惯

硬盘长期使用后会产生大量文件碎片，过多的碎片会导致应用程序启动和执行变慢等不良后果，因此应养成经常整理硬盘的习惯。

7.时常备份重要信息

对硬盘中重要文件，特别是应用软件的数扰文件要按一定的策略进行备份工作，以免因硬件故障、软件功能不完善、误操作或病毒破 坏等造成的损失。常用工具有NOTRON的GOAST和微软的MS-BACKUP等等。

8. 建立RESCUE DISK

使用Norton Utilities工具软件将硬盘分区表、引导记录以及CMOS信息保存到软盘上，以防万一。

9.及时删除不再使用的文件、临时文件等。

电脑长期使用后，应用程序会在硬盘上建立许多临时文件（c：\windows\temp中的），应及时予以删除。

10.注意预防病毒和特洛依木马程序

在如今这个谈"毒"色变的时代，拥有两套不同的杀毒软件就显得很重要了。建议平时不要随便运行来历不明的应用程序，运行前一 定要先查病毒和木马。

三、硬盘购买的一些误区

如果有人问你，带有512k板上缓存的Ultra DMA硬盘哪一款比较快：是14GB、7200rpm、具有9.5ms平均寻道时间的IBM Deskstar 14GXP 驱动器，还是17GB、5,400rpm、具有9.0ms平均寻道时间的Maxtor DiamondMax 4320驱动器，你可能会告诉我是IBM的硬盘。那么你就 错了。实际上，5,400rpm的Maxtor驱动器在Winstone和Disk WinMark基准测试中所表现出来的性能与7,200rpm的IBM驱动器基本相当。 这是为什么呢？原来，除了转速与寻道时间以外，还有一些其它影响硬盘性能的因素：驱动器的结构、数据密度、电子元器件的运行 速度，以及驱动器的控制器和固件中的创新技术，都对硬盘性能有显著的影响作用。IBM的驱动器采用了5个碟片和10个读写头，而 Maxtor的驱动器采用了4个碟片和8个磁头。IBM和Maxtor硬盘驱动器介质表面的最大读写数据传输速率都是大约22MBps，因此在进行大 量的持续数据传送时它们的性能基本相当。由于Maxtor硬盘的转速低于IBM硬盘，而且具有较少的碟片数，但是它具有更大的数据容量，因此它的每个磁道存储的数据较多，也就是说它具有更大的磁道密度。由此可见，尽管两款硬盘每英寸的磁道数量大约都是13,000道，不过Maxtor硬盘从内道到外道的不同记录区域中每个磁道拥有230到384个扇区不等，而IBM硬盘每个磁道的扇区数则是165到265。因此Maxtor硬盘的每个磁道容纳了更多的数据，这意味着与IBM相比它的每一次磁盘操作可以读或写更多的数据。另外，Maxtor硬盘的 道与道之间寻道时间为0.9ms，而IBM硬盘则为2.2ms-差异甚大。由此我们不难发现，片面追求硬盘转速是不可取的。

写了这么多，相信大家对硬盘已经有了进一步深入的认识，最后，祝大家在购买和使用硬盘时能事半功倍。

（上接51页）事用途，原因就是MRAM优势多多，它能够在辐射暴露的环境下保存住数据。但Honeywell没能兑现他在1999年底推出1MB芯片的承诺。这本来有可能使其大大领先于IBM的，不过很遗憾未能实现。至于原因很可能是因为Honeywell的首要客户是军事方面的，因此他们的特长更趋向于构件设备，而非将之商业化。

另一个在MRAM赛跑中的竞争者是在华盛顿特区的美国海军研究实验室（NRL）。"我们已经设计出非常小的磁材料环，并把它们叠在一起"，物理学家Gary Prinz提到"你能移动一条线缆到中间并切换在这个环上的磁极方向。"Prinz声明他的设计克服了许多其他构架的MRAM所遇到的一些难以克服的障碍，比如高电阻和不能精确控制磁切换等等。NRL的模型在架构上给人非常深刻的印象。但它在商业上的潜力似乎有限，电阻确实很低，其他困难也减小不少，但你不能很方便地得到信号。

结语

虽然我们无法知道IBM到底在MRAM项目上投入了多少钱，但这从Parkin的实验室里或许可以窥见一般。这里的许多设备都是数以百万计的，比如他们最新的一个计算机控制的能够制造MRAM所需材料的真空腔体就花费了100万美元，而制造它的原因只是因为它比以前的原型设备要快一点点罢了。

不过其他的公司也都是一样的挥金如土，到底谁能在MRAM中占得先机呢？这根本就是在探索一片空白的新大陆。别过分相信自己的直觉或本能。有时候，事情并不会按预料的那样发生。无论是好是坏，都只有努力的人才能得到结果，原因嘛很简单，因为果实永远在科技前进的方向上呢。

PC系统测试软件大全（五）

湖南 苏旅

Aureal Minerva

下载地址： http://downloads.aureal.com/pub/Public/Minerva

Aureal（傲锐）公司的产品我想不少游戏爱好者一定不会陌生。作为声卡3D音效的创始者和倡导者之一，Aureal曾以其独特的特色技术在声卡技术领域占了一席之地。其中，A3D技术是Aureal公司开发的一种先进的3D音效定位技术，它拥有极强的3D定位效果，定位位置精确，方位感强。该技术曾被美国航天局等多家科研机构采用，由此可见其威力。不过，近一年来Aureal公司技术实力下降，其产品市场份额已大不如前，不久前还到了濒临破产的地步，据说还将被其对手创新（Creative）公司收购，这可真是"无可奈何花落去"！不过如今市场上仍有不少硬件支持A3D技术的声卡在出售，如采用AU88X0芯片的Aureal SQ2000系列和销量颇大的Diamond S90、MX200、MX300等产品，而不少其他厂商的声卡产品也直接或间接支持或兼容A3D技术。为了能使支持A3D技术的声卡充分发挥其效能，Aureal公司推出了一款A3D技术测试软件：Aureal Minerva（傲锐智慧之神）。该程序全面支持Direct Sound、Direct Sound3D及A3D技术测试，是支持这类技术声卡最好的测试软件，其最后发布的版本为1.08版。

该软件大小为5MB左右，所有程序均被压缩在一个文件包中。其安装步骤很简单，双击软件包解压后出现主安装画面，Next就可以了。安装好后有两个可执行文件：Minerva和Minerva Interactive Application。我们先来看Minerva，进入程序即出现如下界面：（如图1）

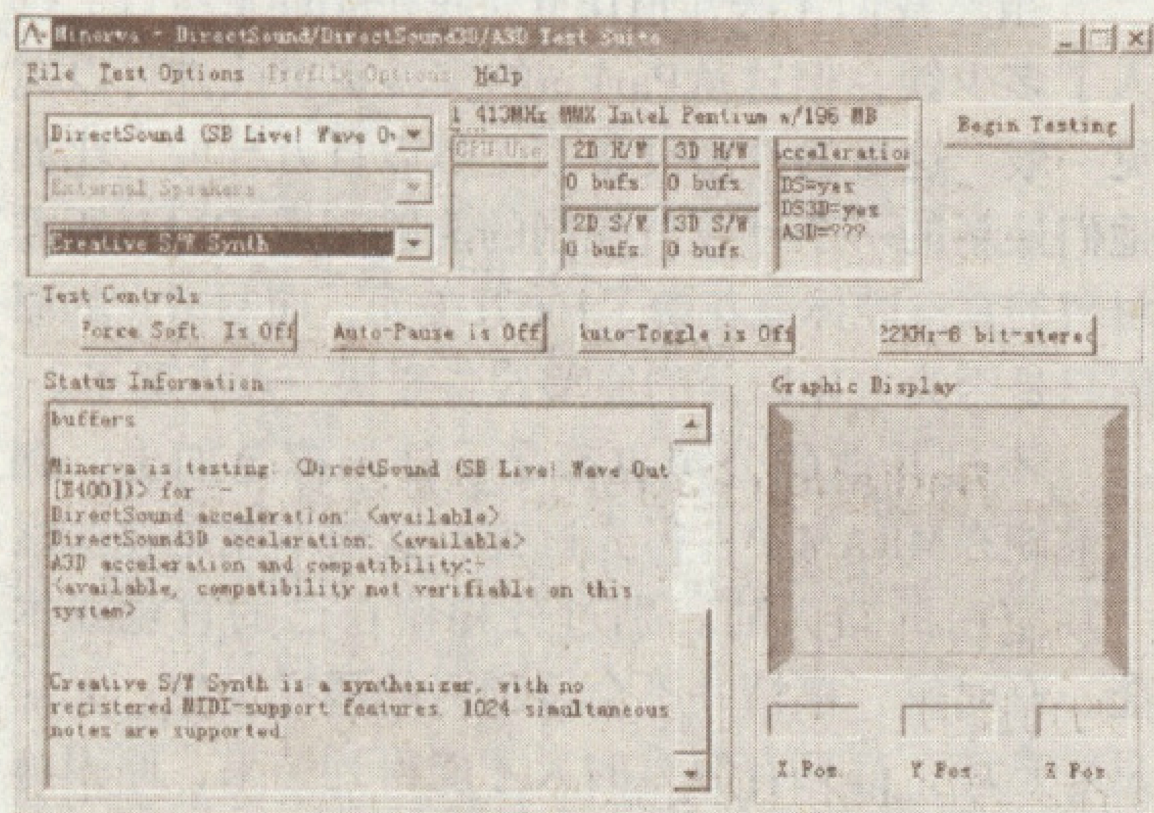


图1

程序分为几个测试选项。首先是上面的工具栏，有File（文件）、Test Options（测试选项）、Profile Options（外形选择）和Help（帮助）4个菜单栏目。"File"选项有View Log（查看日志）、Save Log（保存日志）、Print Log（打印日志）、EXIT（退出）4个选项，前3项是供用户在测试完毕后使用的，如果要退出程序可选择EXIT；"Test Options"选项有MAX Out（最大输出效果）、Mixing（混音）、Sample Rate Conversion（采样率变换）、Distance（距离效果）、Doppler（多普勒效应）、Positioning Model（位置模式：含单一及多重测试）、Radiation Pattern（发散模式）、Latency（延迟时间）、Visual App（可视应用）等多种测试效果选项，用户可酌情采用；"Profile Options"选项一般为关闭状态；而"Help"则包含了About Minerva和Instructions两项，分别是程序介绍和使用说明。

接下来则是程序的主界面。程序界面中左上方则是声卡主驱动程序、音箱设备及MIDI设备的选择窗口，用户可以由此选择测试的声卡、音箱设备及MIDI设备的驱动程序；中上方则是系统设备的状态栏，其中包括CPU和内存设备的识别、声卡音频CPU占用率的大小、声卡2D及3D硬软件加速技术的支持测试，还有对Direct Sound、Direct Sound3D及A3D技术的硬件支持能力。由于程序设计得比较早，所以对部分新硬件支持不力，如笔者的Celeron 412 CPU则被识别为Pentium 412MMX产品，而笔者的一块SB Live!声卡倒是被识别出不支持硬件A3D技术。

在程序界面的中间有4个选项，它们是Force Soft（强制使用软件模拟）、Auto Pause（测试时自动暂停）、Auto Toggle（测试自动循环）和选择声音效果（采样位数、频率和声道等）。如果需要调整的话可自行改变。

程序界面下方则是两个窗口栏目，一个是

Status Information（状态信息），主要针对测试内容实时给出详细的测试数据和相关指导，使用户能更加直观地了解到测试环节；而另一个是Graphic Display（图形显示），主要是在声音移动定位测试中给出相应的移动虚拟图形，配合用户正确地感受声音的变化特点，以提高声音的识别率。在这个窗口下面还有X、Y、Z三个坐标轴的位置，提供虚拟图形移动时相关的位置数据。

需要开始测试的话则在选择好测试的声卡设备和MIDI设备后，点击程序右上角的Begin Testing即可。测试细节内容为如下几个过程，可自由选择：

MAX OUT（2D + 3D）（最大2D、3D输出）：该测试项目将列出声卡能同时支持输出波形文件格式的数量，一般来说同时发出的音源数量越多越好，而设备CPU占用率则越少越好，测试同时涉及到2D及3D输出缓冲部分。如果使用的声卡硬件支持能力强，则CPU占用率低，而如果声卡采用的是软件支持方式，则CPU占用率就会上升。不过需要注意的是，该测试并不输出声音效果。

Mixing（混音）：该测试项目是2D混音测试，它将同时输出8/16位、11/22/44kHz采样频率的波形格式文件，并且测试还分为单声道和立体声。一般认为，如果声卡质量好的话则声音之间干扰较少，失真度低，而质量不好的声卡在测试时会很容易听出噪音和失真等不良效果的。

Sample Rate Conversion（采样率变换）：该测试项目用读取两个不同采样频率的波形文件（如11KHz和22KHz）进行声音倾向变换（如从11KHz到22KHz），以判断声卡的支持能力，同时也能测试音箱的响应范围。同Mixing测试一样，质量较差的声卡产品播放时也会出现失真、干扰等情况。

Distance （Min/Max）（最大/最小距离）：这个项目主要是测试声卡在DS3D/A3D技术下对声音的最大/最小距离控制能力。首先音源从距听者1m的距离开始向前方出发，然后到达最远距离35m，返回后再次行进一次，不过此时音源变化得很快，由大至小到完全安静。如果在测试时听到噪音、失真象现和声音变化距离上的错误，则可以判断该声卡的定位能力一般。（如图2）

Doppler（多普勒测试）：这项测试主要是测试多普勒效应在声卡上的应用。测试时运动着的音源物体将不断地在听者前后方和身边经过，从而带来一种声音轨迹的感觉。在这项测试中，采用4声道声卡/音箱的机器效果明显要比只有2声道声卡/音箱的机器声音运动变化效果好。

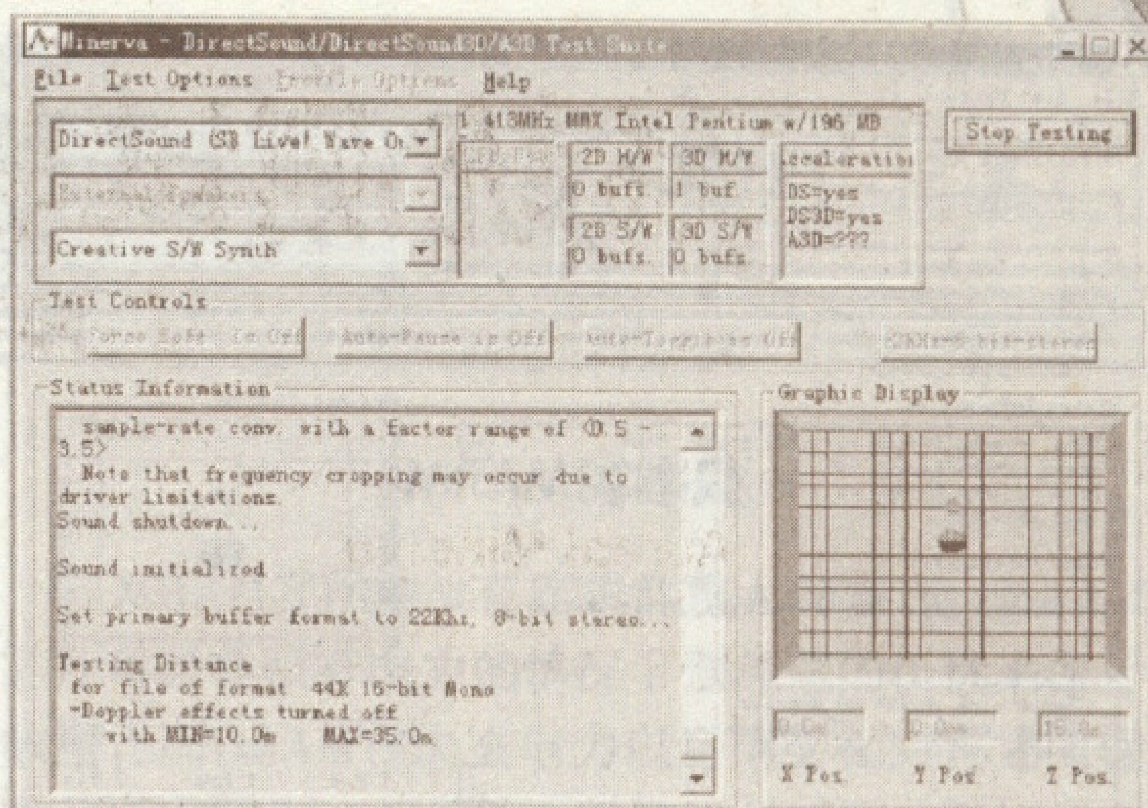


图 2

Positioning Model（定位方式）：定位方式的测试分为单一位置测试和多重位置测试。在单一位置测试中，音源（直升飞机螺旋桨的声音）会不断地围绕着听者以2m的距离作同心圆发声运动（运行高度和人耳差不多），接下来再分别在听者的左前/右后位置以垂直向上/向下运动的方式发声。而在多重位置测试中，4个可以辨别的不同音源将各自在听者的前后左右各位置运动发声，同时在测试界面的Graphic Display（图形显示）上还有相应的图形变化。在这项测试中如采用4声道声卡/音箱的机器，其效果将更加明显地表现出来。一般来说，好的声卡音箱设备在测试时应该定位准确，声音持续平滑。（如图3）

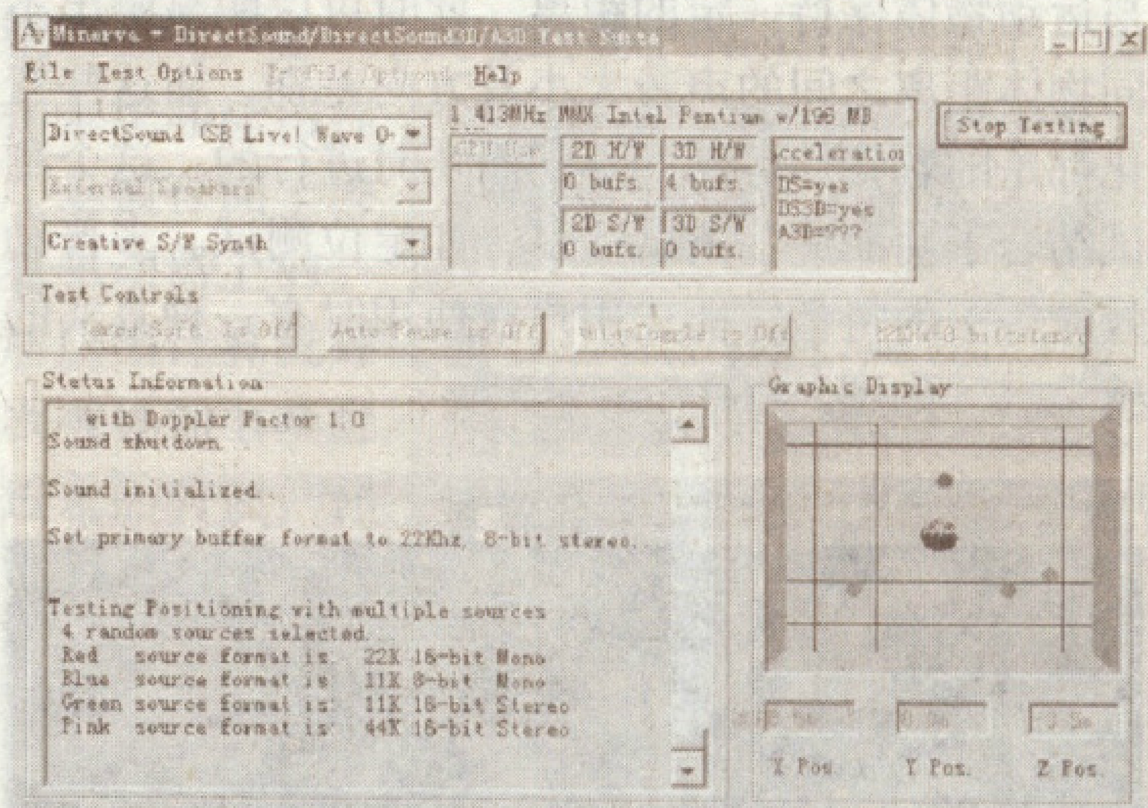


图 3

Radiation Pattern（发散模式）：该项测试是让一个类似于雷达的物体在使用者的前后位置不停旋转，同时还发送音频，当雷达口与用户有一定的角度时，声音即发生一些扩大或减小的变化。笔者认为声卡在这种测试时只要声音过渡时有明显的平滑感即可。（如图4）

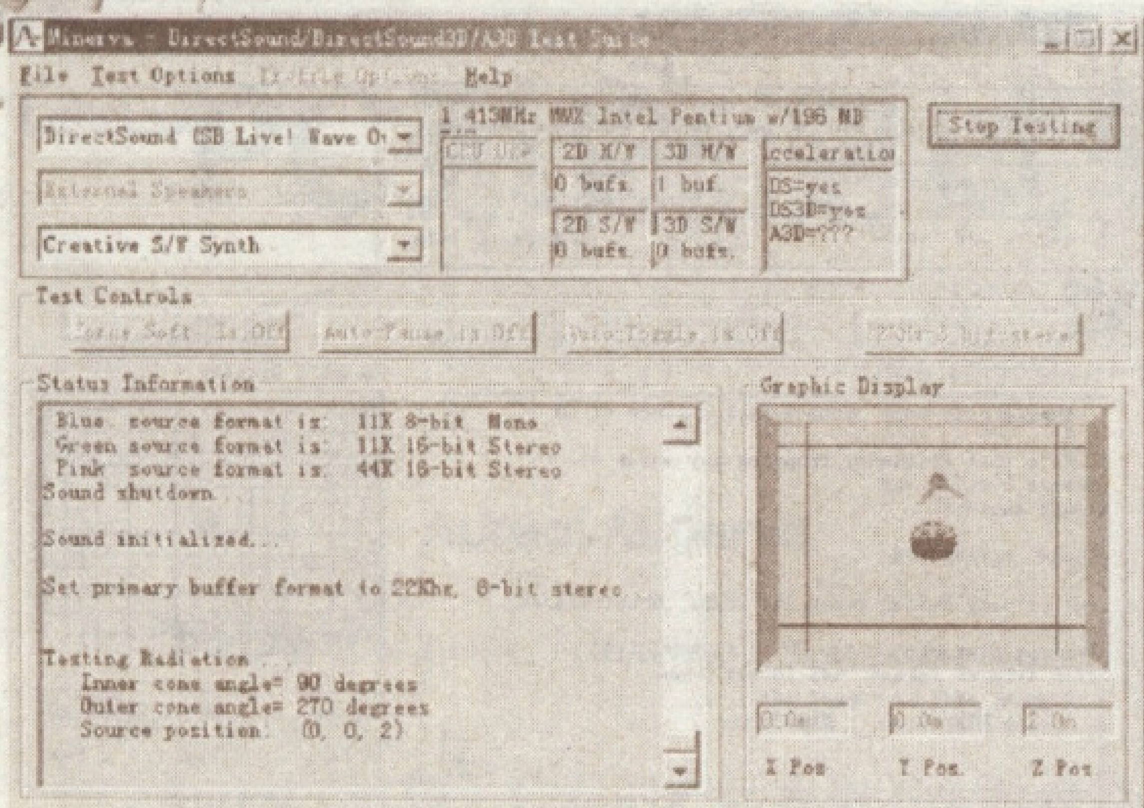


图 4

Latency（延迟时间）：这项测试主要是测试声音的延迟效果的。测试时，在用户的四周将被虚拟建立起一圈围墙，而一个物体在运动时撞击不同材料制造的墙体上后即发出延迟的声音。如果用户电脑系统速度过慢或声卡质量不好的话，则测试时会很容易出现物体运动缓慢、声音扭曲失真的情况。Visual App（可视化交互式应用）：这是一项很有意思的人机交互式测试。一些音源物体在一条赛道上或环绕飞驰或起伏运动，用户将以第一人称的方式出现在这条跑道上，这时用鼠标和方向键配合屏幕上的箭头指示即可控制自身的行走和飞行。其中鼠标左键在箭头向上时为前进，向下时为后退；鼠标右键在箭头向上时为上升，向下时为下降；箭头指向左右表示时用鼠标左右键都可向对应方向运动。测试很简单，用户可以通过所操纵的人与运动物体保持一定的距离，此时可以明显听出不同物体距离之间的声音大小及方向差别，而这些变化都是随着物体运动的不同而实时进行的。这个测试结合了前面一些测试项目（如定位测试、多普勒效应等）的特色，能让用户在使用时有一种真实的感觉。（如图5、6）

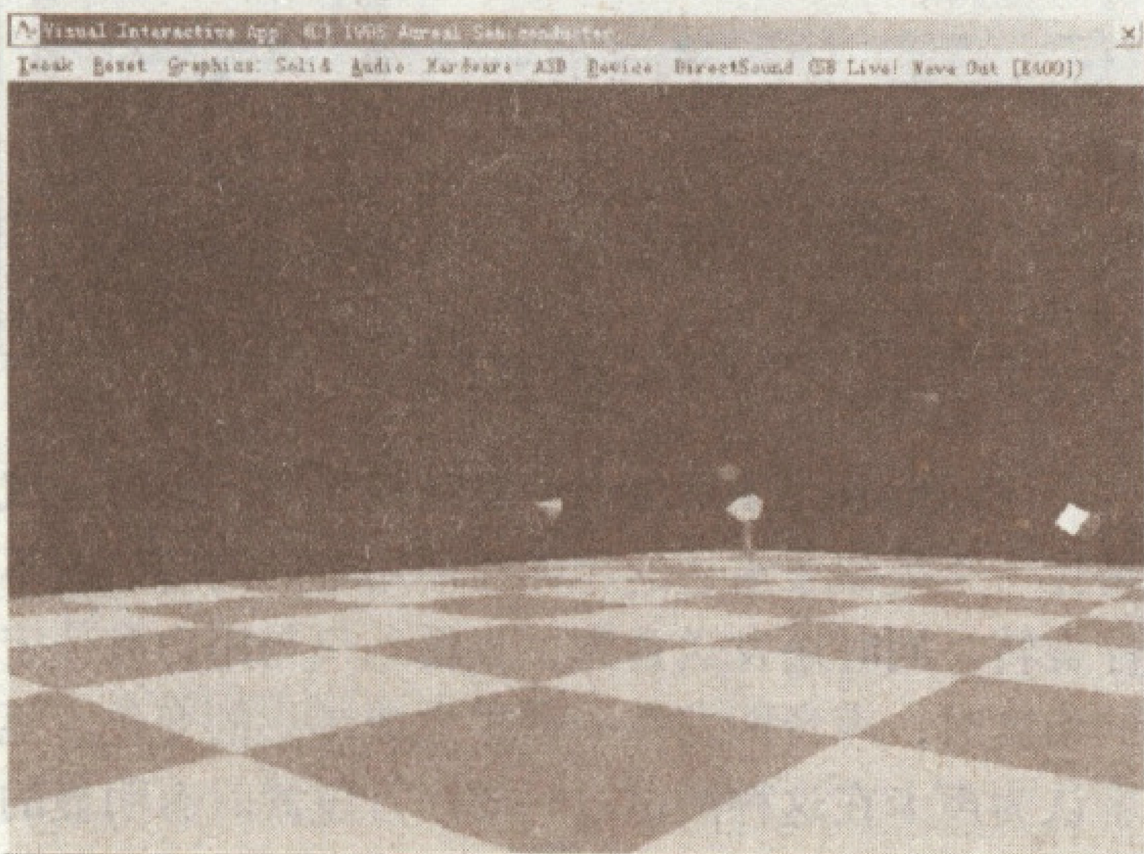


图 5

同时在该项测试中，界面工具栏中还有一些可以调节的选项。"TWEAK（设置调节）"主要是对飞行物体进行个数、多普勒效果及飞行速度的调节；"RESET（重启）"主要是对调节的参数进行默认恢复；"Graphic（图像）"可以设置虚拟世界的组成状态是WIRE（线条）还是SOLID（实体）；而"Audio（音频）"则是选择声音的表现

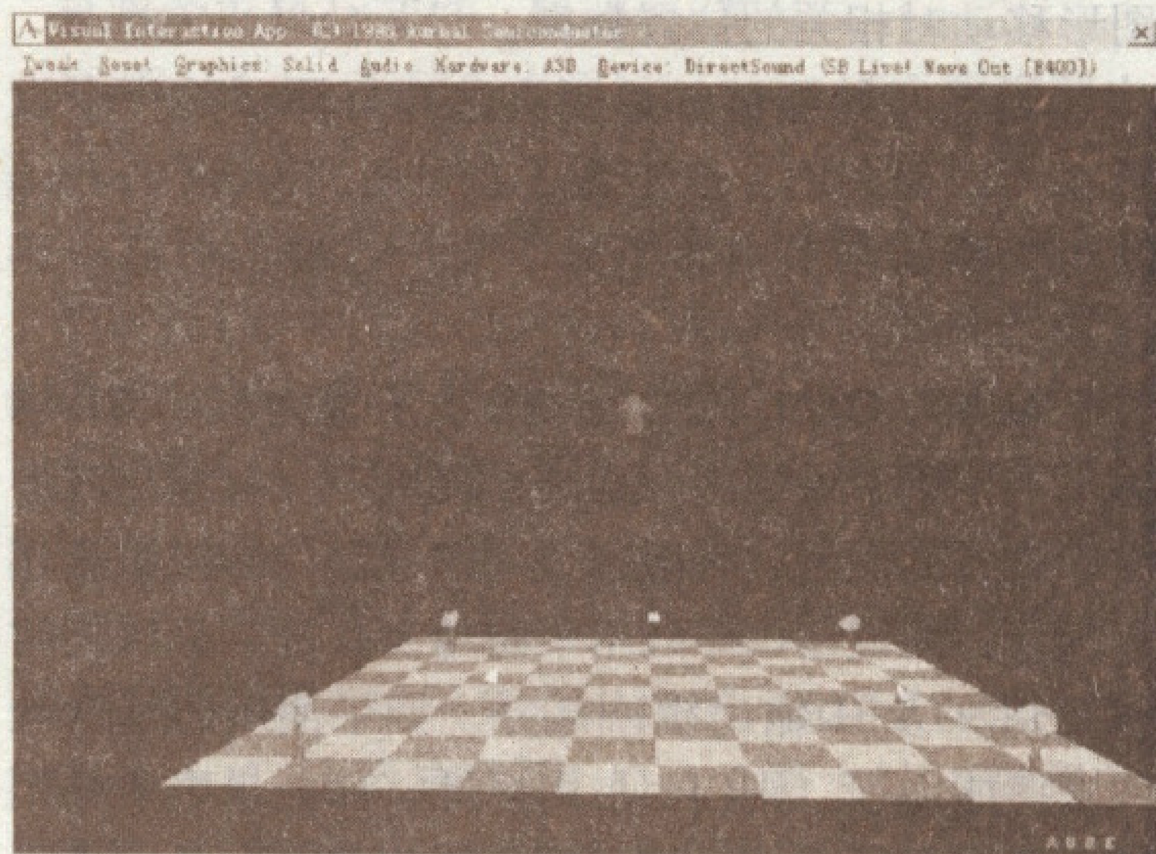


图 6

形式，是Stereo、A3D还是DS3D技术；最后一个"DEVICE（设备）"则是选择声卡驱动程序的类型，用户可以根据自身需要进行选择。

如果不想用Aureal Minerva了，点击主界面右上角的Stop Testing即可。

总之，作为配合A3D声卡效果的专用测试软件，Aureal Minerva可以对该类声卡进行一些基本的A3D效果测试，同时其3D定位的测试功能我个人认为要比ZD Audio Winbench99强不少。可惜由于程序推出时间较早，所支持的A3D 1.0版技术较为简单，而对后来出现的新的A3D 2.0特色技术也不能支持，这也只能算是一个小小遗憾吧。不过我认为，作为一款小巧实用的音频测试软件，Aureal Minerva具有非常强大的测试功能。对于广大的电脑初学者来说，选择它来作为自己声卡的测试软件的确是一个很好的选择。

编者按：《PC系统测试软件大全》已经刊出出5期了。主板、处理器和声卡的测试已经和大家见面了，后面还有更精彩的显示器、显卡等相关文章要带给大家。但是，大家看了这些之后究竟感觉如何呢？对文章的质量是否满意？或者是还有什么不全面的需要补充？都欢迎你来信告诉我们，小玄和本文的作者苏旅都非常欢迎大家能提出自己的意见和建议。也欢迎大家踊跃来稿，把你们的使用心得告诉大家。来稿请寄：xuan@popsoft.com.cn。

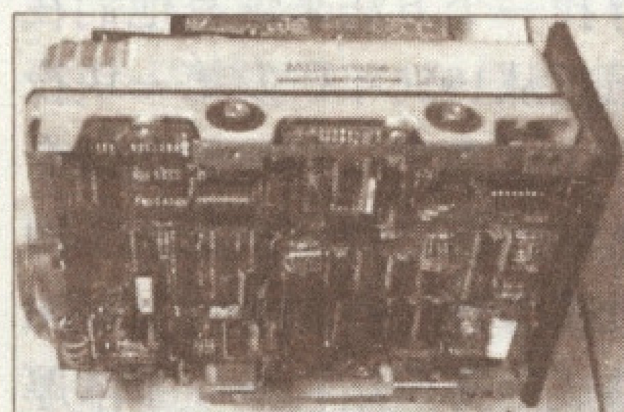
存储革命

四川 杜嘉

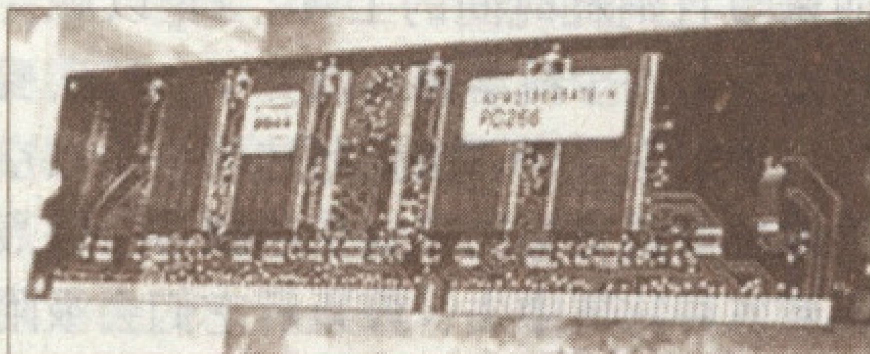
这绝对是IT发展史上值得纪念的人物，过去他曾经为静态存储设备的发展做出过卓越贡献，如今他将引发一场计算机存储方式的革命。这场风暴不但会全面提升如今计算机的运算速度，更重要的是它将打破我们已经适应的习惯。现在Stuart Parkin正致力于改造RAM（随机访问存储器），在不久的未来，我们也许就不必在一次又一次的重新启动上浪费时间了。

简述

在过去的10年里，这位年过40，出生于英国的物理学家Parkin凭借其出色的研发能力已经成为IBM在磁存储方面的首席研发专家。早在90年代的初期，Parkin就为硬盘发明了一种新的读/写装置，现在我们把这种技术叫做巨磁阻GMR磁头。我们知道越小的磁体其磁极就会越不稳定，常常会出现南北极迅速翻转甚至磁性消失的现象，而这样的情形就成了存储设备提升容量的严重障碍。而GMR技术正是通过帮助提升更小磁块的稳定性戏剧性地改善了存储数据的可靠性。在今天，这已经成为每一块硬盘都会用到的技术。



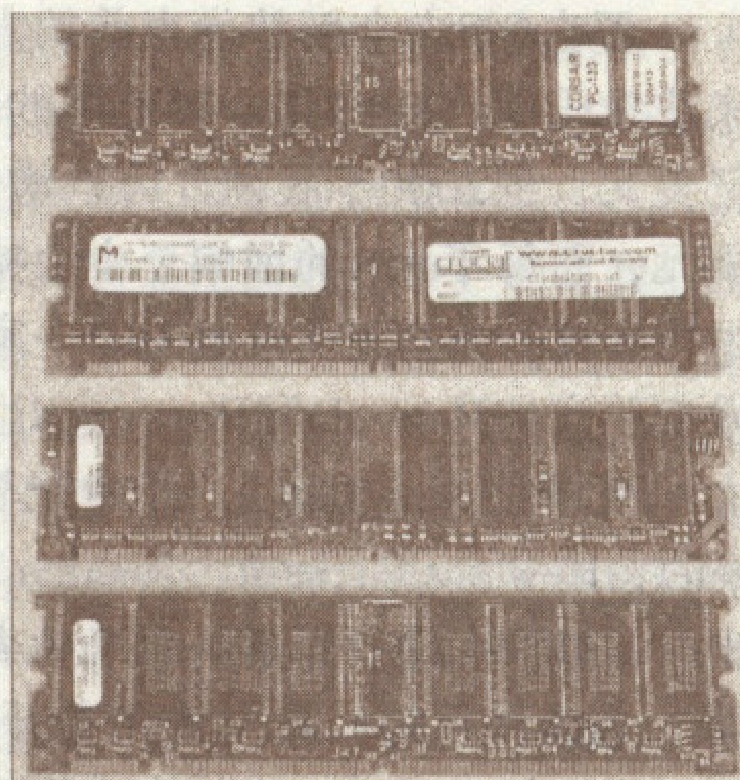
最近几年，Parkin把他研究的重点从静态硬盘驱动器存储设备转移到了动态内存技术和当前发展革新中的新芯片MRAM上。这种拥有很多微小磁体，受到磁力控制，有磁性的随机访问内存（magnetic random-access memory）很有希望在未来最终替代掉目前全世界范围内超过有3亿台PC机上正在使用的动态随机访问存储器DRAM（dynamic random-access memory）。如果这样的变迁只是像DDR SDRAM或Rambus内存替换SDRAM那样仅仅带来速度的变化，我们绝对不会认为这是一场存储革命，不过问题并不是这样简单。



MRAM的妙处

MRAM和DRAM有着非常重大的差别。MRAM芯片可以在没有电力的情况下依靠磁的极性来保存数据，而DRAM在失去电力以后则会丢失它之前保存的所有数据。就是这个因素引起了翻天覆地的变化。采用这种非易失性内存最显而易见的好处是计算机似乎已经不需要再有什么重启的时间了（当然你主动重启例外）。这简直完全改变了我们使用电脑的习惯。我们知道每次按下电源，然后花费1分钟左右的时间等待电脑就绪，这样的过程使得电脑和其它家用电器插上电源即可使用的方式比起来是多么不同。但或许正因为如此，对很多上了年纪的人来说电脑看起来是那么难以掌握。要想让电脑彻底融入人们的生活，首先就必须解决使用习惯上的差别。这也许就能够解释Parkin为何显得如此着急。要是这项技术获得成功，也就意味着无论何时我们都可以“立即”使用电脑了。

Parkin描述了MRAM的基本原理，他是从DRAM的原理开始的，这种动态存储器依靠电容上存储的电荷来暂存信息。但电容上的电荷始终会发生泄漏，因此就必须不断地动态刷新电容否则数据就会丢失。在一个典型的基于DRAM的机器上，操作系统和应用程序是被存储于硬盘驱动器上的。所以当计算机每次被你加电唤醒过来的时候，你就必须花费几分钟来等待，这期间计算机就会把存储在硬盘的操作系统以及你已经决定了在启动时需要加入的程序载入到DRAM里来，在这里微处理器才能够很快地访问。如果你的计算机突然掉电，则所有保存在DRAM中的数据都会丢失，下次要用你又得等待那个烦人的导入过程。



用MRAM替代DRAM以后，你的计算机将象其

它的电器设备那样，一按开关机器就立刻运行起来，并进入到就绪状态。当你关闭掉PC，MRAM芯片将保留所有它已经载入的东西，包括操作系统和应用程序。MRAM是一种非易失性的内存，这意味着它一定是基于某种固态的设计，在芯片上的设计不必周期性地刷新。实际生活中还有另外一个非易失性芯片的典型范例——Flash Memory，这已经被广泛采用在了像MP3播放器、数字照相机之类的设备上。为什么不使用Flash Memory来作为立即启动PC的主存呢？原因很简单，因为它有一个天生的无法克服的弊病，Flash内存单元在每次进行写操作的时候都会被损坏一点，所以大约进行了10 000次读/写周期以后，它们就报废了。因此这种内存只适合于消费电器市场，而它缺乏长期可靠性成为桌面电脑内存的致命伤。

内存的世界里有一些因素是至关重要的，芯片必须具有非易失性，电能消耗较低，价格便宜。但我们到现在也找不到一种可以满足上面所有要求的内存。我们今天所拥有的非易失性内存慢而且不够好，而动态随机存储器虽然够快但又会在掉电后失去数据，这一切都为新产品来替代注入了动力。

Parkin已经制造出了MRAM芯片的原型，它大约能够存储1kB的数据。然而这并不够，他自信能够在未来的数年内迅速扩大这种内存的容量，以生产出一种芯片比我们现在使用的更小更快，能存储更多的数据，而且比DRAM更加便宜的内存。虽然Parkin现在并不愿准确说明IBM要用多久能够达到这一点，但分析家认为5年之内必有成效。

要在5年内全面替代当前的内存标准，这听起来非常乐观。1999年全球范围的DRAM市场有210亿美元，到2000年底预计可以增长44%达到300亿美元，而每年40%的增幅至少会持续到2002年。不过持有这种观点的并不止IBM一家，其他的商业研发实验室如Motorola和Honeywell也确信很快就会有大的变革到来。他们正开始投资MRAM项目。Intel、Hewlett-Packard、Toshiba、Siemens和Bosch也在对MRAM进行试验，所有人都想跑到IBM的前面，当成百万的计算机使用者开始升级他们的PC到开机即用的时候，谁站在前面也就意味着抓住了巨大的潜在利益。

我们问Parkin怎样才能在这么多的竞争对手中抓住MRAM市场。得到的回答是，IBM已经有了10-15个关于MRAM的专利。其中有2个非常重要：一个是针对带磁内存单元本身的，而另外一个则是关于芯片架构的。确实过去他们曾经非常成功地站在了领导主流产品材料的前沿，这包括在磁盘驱动器中GMR巨磁阻技术和铜互连导线等。以后IBM在MRAM技术方面真的很有竞争力。

Stuart Parkin其人其事

Parkin出生在英国的Watford，但他的父亲从事商业活动，这促使他们全家不断搬迁，首先是Bowden，这里距离曼彻斯特很近，接着又到了苏格兰。当时Parkin还是个10多岁的少年，他自己认为那时候性格内向，所以寂寞而爱好读书，对自然科学非常热爱。之后Parkin就读于剑桥大学，这所大学一向在物理方面非常有名。1981年，Parkin在剑桥的Cavendish实验室从事科研工作期间获得了博士学位，可别小看这个实验室，它曾有过非常辉煌的过去。一个世纪以前，汤姆森在这里发现了电子。这以后Parkin去了法国，从事超导方面的研究并攻读博士后。1982年，他加入了IBM，并开始磁物理方面的研发。

那时候，IBM正在寻找一个方法来恢复他们在数据存储方面的威信。虽然从1956年研发第一块投入商业应用的硬盘以来，“大蓝”（IBM）在这个市场里已经支配了近10年的时间，但随后其他公司逐渐赶了上来。这是需要重拳出击的时候了，IBM的研发专家对用磁材料造成的薄层结构产生了浓厚的兴趣，他们相信这些物质能在单位面积上存储更多的数据而且能改善当时硬盘中使用的读写磁头的性能。早在70年代，贝尔实验室就研发了一种被叫做分子束取向附生（MBE：molecular beam epitaxy）的技术，使用精确到原子刻度的喷射枪来准确将材料喷射到另一种材料上，用来制造电子设备。1984年，IBM给Parkin和他的同事拨出100万美元，让他们建立一个改进的MBE枪来在磁材料上做同样的事情。

IBM想让Parkin创造一种新型的分层磁材料并把它们应用在大容量存储上。但MBE系统是一个大而笨重且消耗时间的工具。1年以后，他将机器交付给了另一个科学家，放弃了MBE实验，但从原始项目中留下了50万美元制造了一个真空圆筒，外形很像洗衣机之类的。这个小仪器能够轰击气体的原子到各种物质中去，停止后它们会吸附在材料的附近。依靠这种基本的方法能快速地在物体表面沉积一层物质，并能测试它们的磁数据。

1988年，在Parkin开始轰击腔体试验3年之后，巴黎大学的一名物理学家Albert Fert在测试磁致电阻后得出的结论使他豁然开朗。这位科学家

说，在一个磁场里面的金属其电阻会发生改变。一个铁和铬组成的物体能产生非常巨大的磁致电阻，它是如此之大以至于被称为巨磁致电阻。Parkin听到这个消息后，立刻决定返回IBM的实验室，在他们的轰击机器上做同样的实验。Parkin回忆时提到当时他已经被众口一词的说法搞得对喷薄膜试验失去了信心，但此后就开始一帆风顺了。

在接下去的2年里，Parkin边试验边改进，直到他的敏感磁领域监测器完备起来，并找到了商业化的方法。IBM很快把Parkin的GMR用在了高端硬盘上。当时是在一个2.5英寸的盘上集成了3.3GB的容量，使得整个业界为之一振。当然现在整个硬盘工业都在使用GMR读写磁头了，他已经帮IBM挣了81亿美元和27%的存储市场份额。Parkin并没有说他从IBM的GMR技术中到底得到了多少报酬，但承认他非常满意。他的工作也帮助他获得了公司最高研发荣誉。

再探MRAM

从最早研究存储物质的时候开始，科学家们就发现磁体是非常理想的物质。这不但因为它们不需要电力来保持已经处于正极或负极的极性，而且磁体也天生具有二进位属性，正极和负极正好对应于1和0。磁存储设备比如硬盘和软盘等，早就已经开拓了这层关系。但直到今天，科学家们依然没有找到一个办法把磁物质引入到RAM芯片中来，因为要控制如此小的结构中的磁极实在太困难了。越小的磁体就越容易自动翻转磁极而且这种转换几乎没有任何征兆。

但Parkin成功地在硅层上放入了数以百万计的小磁体，所有磁极通过横竖的细线连接，这些细线交织在一起很象织布机在织布，在垂直于硅层的方向上也有这样的细线连接，每个焦点都像是个夹层，其中的小单元就构成了单独的位。要在MRAM芯片上写入一位数据，就通过这条在这个夹层上的细线来操作完成，翻转其中一个磁体的极性即可；读取的时候更简单，只要测试磁体的电阻，低电阻则意味着0或负极，而高电阻就意味着1或正极。一旦代码被写入到位，磁性的夹层就会保持自己的极性状态，直到系统发生错误或者当数据又一次重新写入。

Parkin设想这些小单元所组成的阵列所做的事情和现在工作在电脑上的RAM一样。这似乎是个很简单的想法，实际上在过去前人研究的技术中，也有利用磁核心的内存，并且还在60-70年代的早期计算机中有过应用。当时用铁环产生磁场来存储500kB的数据，居然需要整整一个房间的空间来安排处理。但那个技术和MRAM不同的是，它没有采用任何晶体管的原理。但最重要的是要有实际成绩，否则没有人会相信Parkin能控制原子大小的一片磁铁的磁极。

所以在接下来的超过5年的时间里，Parkin必须使MRAM芯片越来越小而且存储更多的数据。但对于每一个成功的原型而言，大规模生产都是一开始就必须想到的难题。如果不能实现这一步，那所有的成果都是空谈。IBM同样也遇到这样的问题。毕竟，MRAM芯片会被消费者拿来同DRAM进行性能及价格上的比较。性能方面因为MRAM消除了在电源和芯片本身之间的电力关联导致的延迟，所以MRAM有望一问世就比DRAM快出30倍以上。

“MRAM很罕见地结合了内存所有的良好品行，这其中包括了速度、密度、非易失性等等。这使得许多应用成为可能”，Parkin说道，“一个非常重要的应用就是所谓的‘普遍深入的运算’，这是对许多掌上型设备概念的结合和补充。具体设备包括移动电话、PDA个人数字助理以及Internet应用等等。我甚至怀疑我们将会首先在这样的应用中看到MRAM的大规模使用，而不是在PC上。这是因为这些设备能够从非易失性内存上获得最显著的效果。但随后可能有更大的普及，因为MRAM的性价比非常高，它会适用于所有的计算机”。

更多的参与者

在Parkin和他的五成员所组成的开发团队努力完善他们的新芯片的同时，Saied Tehrani，Motorola的首席MRAM项目负责人也正在从事相似的工作。不过他本人并不承认这是正面的竞争。毕竟我们都知道摩托罗拉不是一个卓越的内存公司而且似乎也不打算加入到DRAM市场的竞争中去。但他们希望能够实现“立即使用”计算的概念和找到一个方法，整合逻辑和存储功能并把MRAM芯片移植到便携通讯设备中去。摩托罗拉认为MRAM有作为一种普通内存的特性也具有类似Flash和静态RAM的属性。Saied Tehrani预计他们5年内就会用上它。

不单是摩托罗拉，瞄准这个可即时使用而不必重新启动的内存芯片市场的还有Honeywell。他们也有自己专门的MRAM技术研发小组，领头人是Theodore Zhu。MRAM的完善填补了市场对非易失性内存的需求，Honeywell已经生产了较大磁阻的带有16kB内存的芯片来满足各种军（下转45页）

市场行情

SHI CHANG HANG QING

行情分析

新年刚过，市场中一片歌舞升平。Intel今年的主要目标，就是设法将奔腾4“捧”为市场上的主流微处理器。因此，Intel计划在年初推出1.3GHz的奔腾4。但是，由于在第二季度之前，支持SDRAM内存的奔腾4还无法上市，而对DDR内存的支持更是要等到2002年第1季度，所以Intel全力推广奔腾4的最大受益者，将是目前处于困境之中的Rambus公司。最近，Intel向它的客户发出了通知，要求他们确保Rambus内存的充足供应，而且最好现在就向Rambus内存生产厂商下订单，因为它将在新的一年中主推奔腾4。由此看来，Intel将今后一年的希望完全压在了奔腾4的身上。不过，考虑到Rambus内存的价格始终居高不下，而奔腾4对SDRAM和DDR内存提供支持又尚需时日，Intel的新年目标最终能否实现，还存在相当多的不确定因素。

Intel在年底还分别对高端赛扬、PⅢ和P4进行了降价，PⅢ处理器平均大约有50元的降幅。Intel公司今年还将继续大幅度降低PⅢ这一级别微处理器的价格，1GHz以下的PⅢ都将降到150美元左右，而PⅢ800以下都将停产，为大举推广奔腾4铺平道路，这也意味着PⅢ将在今年结束它的历史使命。虽说这次降价后的CPU价位和众多电脑爱好者心中理想的价位相差甚远，但回头想想，一向稳定的CPU价格能在这么短的时间内有如此大的变化，已经很不容易，况且这才只是开始，好戏还在后头。而AMD也对Intel的降价进行了反击，降幅最大的雷鸟1GHz从2500元下跌到1680元，雷鸟900也从1580元下跌到1280元。雷鸟800更是逼近了千元大关。经过这次降价后，雷鸟的性价比相当不错，据商家反映以前不怎么卖得动的“死鸟”，近期销量陡增。看来降价这个武器是非常有效的。

在中关村市场中价格浮动最大的要数内存了。由于它目前一直保持较低价位，但从近两周的内存价格看，还没有迹象表明它要突破400元这个人们的心理价位。现代PC133 128M内存的价格是420元，这比前几天要高出一些。我们认为这次内存一定幅度的价格调整是一些内存大户在对市场进行试探，在这次试探后，内存的价格也许会出乎广大消费者的预料。这几天不仅现代普通内存价格波动，还引起了Kingmax内存的变动，Kingmax PC133 128M内存的价格是520元，PC150 128M的价格是530元，这两个价格都比前些天高了20元。但是由于国际市场内存价格的变动不是很大，国内的内存市场也应该不会有太大的变动。如果您想购买内存的话，时下也是一个不错的时机。另外据一些商家反应，虽说现在内存的价格极低，但销售并不很好，原因是该买的已经买了，再加上快到年关了。看来，内存市场已经逐渐显出疲态，价格方面相信已经基本到位了，是买是等，还是大家自己掂量吧。

近期显卡价格走低。丽台的GTS大降价，32M的报价只要1980元，应该很超值了，毕竟是使用DDR显存的GTS啊。ATI的32M DDR的“镭”要价为1950元。在中档市场中Geforce2 MX是绝对的主流产品，800元的小影霸Geforce2 MX是性价比最好的产品，像丽台、艾尔莎和大力神的MX价格都在千元以上，不过由于显存的不同，同样的显卡价格也不一样，像小影霸的MX用的显存就有Winbond、三星和东芝几种，价格当然也不相同。由于MX的优势明显，现在村里面Geforce 256、TNT2 Ultra等已经很少见了，我们也不建议大家购买这些产品。在低端方面TNT2 M64是一个比较好的选择，一般32M在600元左右，按照我们使用的经验，一般的3D游戏还过得去，普通用户根本没有必要用更高端的，而现在的主板大多都是支持AGP 4×的，再用AGP 2×的显卡甚至PCI的就完全是浪费了。

新品时报

大白鲨56K Modem本周也已经上市了，最先上市的只有“大白鲨56K前卫型”和“大白鲨56K可爱型”两款，价格分别为520元和470元。二者的芯片不同，前卫型采用的是Rockwell的芯片，而可爱型采用的是CL的芯片。大白鲨的Modem性能非常不错，全面支持最新的V.92标准和支持V.44压缩技术，从而将客户端和局端拨号Modem之间的实际数据吞吐量提高了20%-60%（图像与文本混合），而压缩数据的效率也提高了25%。这些都对提高我们日常上网时的稳定性和速度有作用。V.92这个标准相对于V.90有三大明显进步：一是更短的拨号时间；二是更快的上传速度；三是保持一定时间的电

话线等待时间。

在华硕等厂商推出采用Intel 815EP芯片组的主板后，联想在国内率先推出同类主板SX2EP，支持133/100/66MHz，最大支持内存可达512MB，设有6个PCI槽，1个CNR槽，支持AC'97声卡规范，同时提供4个USB接口。这款主板最大的特点是采用了联想主板最新的技术——"BootEasy"。"BootEasy"这项技术使电脑第一次启动时进行系统监测和外设初始化工作，之后将所有外设信息和初始化结果保存在Flash中，避免了重复工作，缩短了开机时间。这次SX2EP也秉承了低价的原则，只要950元。

中关村市场配件出货量排行榜

产品	第一	第二	第三
CPU	赛扬 II 633	赛扬 II 600	DURON 600
主板	技嘉GA6VX7-4X-A	钻石CS65-SC	美达MIDA KT133
硬盘	希捷酷鱼 II 代 20.4G	IBM 75GXP DTLA-307020	希捷U10 20.4G

《中关村市场配件出货量排行榜》需要商家提供主要配件的销售排名，请有合作意向的商家尽快和我们联系。联系电话：67150984-308。

外地市场

武汉

本周武汉地区CPU报价Intel方面除P4的"1.4G套餐"从刚上市时的16000元降到现在的12500元左右外，其它各型号CPU价格没有大的变动，基本上都只有10-20元的降幅，而AMD的雷鸟系列CPU降幅相对较大，K7 1G/K7 900/K7 850分别从前一周的2800/1850/1380元下降到本周的1920/1420/1280元。

本周各型号硬盘已经开始了全面降价，特别是大型号硬盘，如：Maxtor 40G十代、Maxtor 40G金钻四代、IBM 20G等，价格平均都有90-110元左右的下跌。

内存的报价虽然依旧还是一天一个新低，不过本周各款内存降幅已经开始缩小，大都只有40-80元的下跌，特别是低端的128M和64M内存，较之上周价格并没有大变化，降价主要是集中在256M的内存上。

DVD-ROM价格大约也有90-100元的下跌，看来随着技术的更新、成本的下降，DVD-ROM不久也将取代CD-ROM成为我们配机首选。

至于其它硬件，如显卡、主板、声卡等，本周没有什么新品上市，价格上也没有大的变动。

上海

Intel系列CPU稳中有降，P4套件由刚上市的15980元狂跌近4000元左右，1.4G和1.5G目前的报价分别为9500和12180元，随着P4的降价，主流的PⅢ733也降至1500元以内。AMD的毒龙系列还是名副其实的性价比最高产品，700MHz的毒龙目前售价仅为530元，论其性能完全可以和同频的PⅢ系列相抗衡，但其价格却要低出许多。

往年的这个时候应该是电脑销售的旺季，同时也应该是电脑配件价格上扬的时候，但今年的内存价格真的有点一反常态，几个月来一路狂泄，其中偶尔出现有上扬的苗头，但很快就继续下滑了。至写稿时止，HY 128M PC133和Kingmax 128M PC133的报价为420和560元，看来跌破400元也是迟早的事。

硬盘市场逐渐摆脱低迷格局，金钻六代的上市，更是给硬盘市场打了一剂强心针，虽说没有完全解决长期的缺货现象，但至少也缓解了一部分的市场需求。目前金钻六代还没有和五代划清价格界线，请大家选购的时候注意区分，15G和20G的报价为1010和1200元，成为现有硬盘市场上无论是价格还是性能可以和IBM腾龙Ⅱ一决高下的产品。

沈阳

Intel和AMD在CPU市场上已冷战多时，终于还是Intel先按耐不住，发布了两条最新消息。一是，P4将于2001年1月28日全面调价，降幅分别为440美元和644美元。另一个是，外频100MHz的新赛扬800也将于2001年1月发售，但这类CPU的报价还不能令人满意，目前在日本的售价就是同频毒龙的2倍，甚至比同频的雷鸟还要高。

半月来，整个沈阳的CPU市场可谓是终于有了起色，Intel PⅢ733也有近50元的降幅，分别报价为1110和1430元。AMD高端的雷鸟800更是出现了不过170元的狂跌，报价为1060元，其余CPU也有一定程度的降幅。

硬盘经过一段时间的低迷之后，终于走出了"误区"。新品大量到货加上小容量硬盘冲击着市场，致使大多数硬盘都保持着稳中有降的状态，上市的新品有昆腾的LCT20系列和迈拓的金钻六代。在众多硬盘降价的今天，IBM在2周内仍然不动声色。

2周内内存价格涨涨跌跌，无时无刻不在牵动着大家的心，但总体的趋势没有改变，一个字"降"。HY128M 133又创历史新低，降幅达35元，Kingmax 128M 150降了65元，目前的报价分别为415和540元。

中关村配件参考价格 单位：人民币（元）			
CPU	PⅢ800EB	Socket370 散装	1550
	PⅢ700EB	Socket370 散装	1300
	赛扬Ⅱ700A	Socket370 散装 0.18 微米	700
	赛扬Ⅱ633	Socket370 散装 0.18 微米	585
	AMD 雷鸟 1G	散装	2480
	AMD 雷鸟 850	散装	1380
	AMD Duron 800	散装	720
	AMD Duron 750	散装	580
硬盘	希捷 酷鱼Ⅱ代	20.4G 7200rpm	1060
	希捷 酷鱼Ⅱ代	30G 7200rpm	1240
	昆腾 LM	30G 7200rpm 2M	1200
	迈拓 星钻一代	30G 5400rpm DMA100	1040
	迈拓 金钻四代	20G 7200rpm	1060
	IBM 75GXP	45G 7200rpm 2M DMA100	1480
显卡	小影霸 速龙3000	TNT2 PRO 32M SDRAM	720
	小影霸 速龙3000 PLUS	GeForce2 MX 32M SDRAM	799
	ATI RADEON	32MB DDR	1950
	丽台 GeForce 256-DDR	32M DDR	1680
	华硕 V7100	GeForce 2 MX 32M SDRAM	1100
	爱尔莎 影雷者 GTS	GeForce2 GTS.DDR显存	2500
主板	微星 K7T Pro	KT133 Socket A	980
	技嘉 GA-6OXM7E	Intel i815E	1250
	联想 SX2E	Intel i815E	998
	华硕 CUBX-E	Intel 440BX	1020
	华硕 CUSL2	Intel 815E	1220
内存	现代 HY-32M	PC100	110
	现代 HY-64M	PC100	210
	现代 HY-128M	PC133	420
	Kingmax 64M	PC133	250
	Kingmax 128M	PC133	500
声卡	花王 SV550	YAMAHA OPL5-DS-1芯片	120
	帝盟 MonsterSound MX300	PCI 2.1 64复音硬波表	560
	Sound Blaster Live! Digital	数码版 64硬件复音	600
	Sound Blaster Live!	创新 SB Live!	1360
显示器	LG 775FT	LG未来窗 17英寸 0.24点距	2880
	LG 795FT-PLUS	LG未来窗 17英寸 0.24点距	3680
	Acer 78g	17英寸 纯平 0.25点距	2699
	ViewSonic PF775	17英寸 0.25点距	4400
	PHILIPS 105G	1280×1024自动扫描	1450
	PHILIPS 107G	短颈显像管 TCO 99	2160
光驱	大白鲨 44X	全钢机芯	390
	华硕 50X	50X	390
	宏基 40X	40x	360
外设	Canon BJC-1000SP	喷墨打印机 A4幅面 720DPI	680
	EPSON Stylus Color670	喷墨打印机 1440DPI A4幅面 四色打印	1380
	MICROTEK C6	36位真彩 600×1200DPI EPP/USB接口	699
	紫光 Uniscan 5C+	30位真彩 600×1200dpi A4幅面 平台CCD	699



Logitech

2000年12月24日Logitech发布罗技全系列鼠标最新驱动9.23 build 80简体中文版For Win9x/NT4/2000。新的驱动程序加入了对Logitech多种新款鼠标的优化支持，这是简体中文版本，推荐大家下载。并且罗技鼠标的驱动和应用软件可以使用在其他品牌的鼠标上。

Intel

2000年12月23日Intel发布了Intel 810、810E、815、815E芯片组公板视频部分最新驱动PV6.1版For Win9x/ME。该驱动修正了Lego Island的加载问题，修正了Rainbow Six鼠标指针显示问题，修正了Third Dimension不能选取物体的问题，以及一些DirectX游戏的显示问题，修正了使用一些DVD播放器长期播放后死机的问题，修正了全屏DOS prompt下输出到电视时发现屏幕不居中的问题。

Iomega

2000年12月19日Iomega发布Iomega Zip 100、Zip 250、Jaz 1GB、Jaz 2GB驱动器最新IomegaWare驱动工具包2.80简体中文版For Win9x/ME/NT4/2000。支持最新的Zip USB驱动器，支持新的FotoShow数据图像中心，加入了对新的Iomega PocketZip 40驱动器的支持。

nVIDIA

2000年12月12日nVIDIA发布TNT、TNT2、GeForce、Quadro、GeForce2、Quadro2系列芯片显卡公板最新驱动6.50版For Win9x/ME。支持TNT系列、TNT2系列、Quadro系列、GeForce系列以及GeForce2系列显卡。nVIDIA 7.xx版驱动的稳定性一直无法令人满意，相信这款最新的6.50版就是最好的选择。

S3

2000年12月10日S3发布了S3 Savage4显卡最新驱动8.20.35版For Win9x/ME驱动，针对DirectX8做了优化，推荐Savage4的用户下载更新。

本栏目信息由本刊记者和极速网（www.8080.net）联合收集（所有信息截止到2000年12月26日）。

所有驱动程序收录于《水晶宝合》2000年第2期\DRV\下。

春节就要到了，你是否已经期盼了许久？小时候，一年中最期盼的日子就是过年，每当想到过年时那丰盛的美食、漂亮又刺激的烟火和种种无拘，还有最最让人兴奋的就是过年前后极有可能会飘一场雪。对于我们南方的孩子见到雪真的是最最兴奋了。放了寒假。某天，懒洋洋地从被窝里爬出来时，突然发现窗外已经变成白色的世界，积雪堆在屋顶、台阶、枝头，甚至铺满整个大地时，兴奋得差点就要从窗口蹦出去。此刻的你是否也正有着这种期盼？

美好的事物总是要接踵而来，否则又怎么会有“好事成双”的说法呢？每当下过雪后，就会缠家人包上一顿饺子，中国有句俗话叫做“好吃不过饺子”，这么好吃的东西又有谁不期盼呢？

中国的IT事业正在热火朝天发展着，但是这些发展永远不是一帆风顺的。由于IT事业的特殊性和发展得非常迅速，常常会有意想不到的突发事件，加上一些发展得比较早的国家对于我们的排挤。由于一些疏忽被别人抓住一些细节狠狠打击的事并不罕见。本期中关于硕思软件由于Cute标记被美国GlobalSCAPE公司起诉一文就是说了这样的一个事例，在这里，我们并不想对国外公司加以指责，竞争总是残酷的，不过，我们的IT企业确实应该加强一些自己的法律意识。只有这样，才能在这条发展道路上顺利地走下去。

现在关心网络接入的人越来越多，原因很简单，上网的人越来越多。有线电视网一直让人期盼，看着家里的那根有线电视电缆，我总是在盼着哪天能用它来接入Internet，但是不知道哪天才能实现。虽然现在不能立即实现，不过讨论一下还是可以的吧？本期在栏目里就有一篇关于“三网合一”的讨论，去读读吧。

林飞

"三网合一"怎么样?

湖北 盛世天华

最近几年，世界各发达国家如美国、法国、日本等陆续通过相应的立法打破了以往电信运营业与CATV运营业相互独立，不得经营对方业务的局面，以政策手段来促进CATV业和电信业务的激烈竞争，以繁荣信息业。随着信息市场的开放，电信部门利用其现有大量光纤干线的优势，首先就瞄准CATV业务；而CATV公司也一改其传统的单向广播式视频业务，利用现有CATV网，架设SDH光纤干线逐步拓展其宽带网，实现语音、数据、视频等双向综合服务。电信部门和CATV公司相互独立的重叠网的建设，势必造成大量资金浪费，导致通信局面混乱，也不利于信息业的长远发展。随着电信与信息技术的飞速发展和电信市场的开放以及用户对多种业务需求的与日俱增，国际上出现了"三网合一"的潮流，即原先独立设计运营的传统电信网（以电话语音业务为主）、计算机网（以因特网业务为主）和CATV网（以视像业务为主）正趋向于相互渗透和相互融合。相应地，三类不同的业务、市场和产业也正在相互渗透和相互融合，以三大业务来分割三大市场和行业的界限正逐步变得模糊。

"三网合一"的背景

随着信息化的发展，"三网合一"已成为国际化的大趋势，形成这种趋势的背景有多种，不光是各国信息通信技术的发展，各国在信息通信领域经营方式的变革、竞争环境的形成，也为实现"三网合一"奠定了基础。

1. "三网合一"的技术背景

技术的发展是"三网合一"最主要的推动力量。"三网合一"的提出正是来自于近几年技术的巨大进步，尽管各种网络仍有自己的特点，但网络技术正逐渐趋向一致，逐渐向IP协议汇聚已成为下一步发展的主导趋势，特别是以下几个主要领域的重大技术进展为"三网合一"铺平了道路，

IP技术：IP技术的发展，提供了"三网"都能接受的统一通信协议，TCP／IP协议，为"三网"在业务层面的融合奠定了基础，也为无统一标准的"三网"互通提供了有利条件。TCP/IP协议的普遍采用使得各种以IP为基础的业务都能在不同的网上实现互通。

光通信技术和数字技术：光通信技术的发展，为综合传送各种业务信息提供了必要的宽带和传输质量，也为"三网"的互联互通带来了可能，并且，光通信的采用使传输成本大幅下降。而数字化技术尤其是数字信息处理技术的迅速发展和全面采用，使电话、数据和图像信号都可以通过数字编码进行传输和交换。

接入网技术：不同的信息网络经营部门以不同的思路建立网络，电信网、计算机网和CATV网形成了不同的网络形态，其中的差异集中体现在接入网技术方面。尽管采用不同技术的接入网在统一接口标准、统一接口规范方面还需要进一步协调，但接入网技术的进步已可以实现支持多种业务，并且，随着网络技术的进一步发展，带来了接入网的宽带化。

软件技术：软件技术的发展，使得三大网络及其终端都能通过软件变更最终支持各种用户所需的特征、功能和业务，现代信息网装备已成为高度智能化和软件化的产品。

2. "三网合一"的业务需要

网络是用来为业务服务的，不同的网络结构适合传送不同的业务，而不同的业务也往往需要不同的网络结构来支持。近年来，由于计算机的广泛普及和应用，数据业务增长迅猛，语音业务和数据业务已平分秋色，网络的业务构成发生了根本性的变化，已由原先的语音业务为主向数据业务为中心的方面融合。电信业已度过了其一日千里的发展时代，基本的电话业务也趋于饱和。为满足社会对信息的需求，数据通信必须有超常规的发展，用户的需求已逐步从语言向文字、数据、图形、图像、视频等多媒体方向发展，电信企业纷纷致力于语音数据的融合和推出基于IP的话音服务，数据网络与话音网络相融合的趋势已越来越明显。另外，从目前的每一种通信网来看，它们都是为某种专业业务而设计的，其传输速率和特性各不相同，这些网络往往不能再适应其他用途。虽然数据通信业务在几个不同的网络中都能同时存在，但不同网络中数据终端却互不兼容，它们之间的互通只有通过网间的特

殊网关来实现。这种业务专门化的网络已不能适应社会的发展和用户的需求，所带来的后果是业务的依赖性和不灵活性及低效率。为了改变这一现状，必须实现“三网合一”，以实现不同业务资源共享，使其发展能适应性质各异的多媒体通信网。

3.“三网合一”的推动因素

市场需求是“三网合一”的首要推动因素。在信息技术日新月异发展的推动下，电信业已成为20世纪80年代以来发展最快的产业，信息技术的发展趋势是有线通信和无线通信的结合，传统电信和计算机网络通信的结合，电信产业和媒体、金融产业的结合。在此技术背景下，电信产业面临着开放与改革，改革的主流是电信从垄断行业转变为竞争行业，开放的主流是对外开放电信市场。信息产业面临的改革正不可回避地摆在了我们面前，而信息技术的发展促进了电话、计算机、电视3种技术及其产业的融合。

市场竞争是“三网合一”的催化剂，随着信息化的普及和竞争的全面展开，尽管各类业务的市场占有率会发生变化，但业务总量和业务种类都会扩大，竞争的结果将是市场这块馅饼共同做大，而不仅是分配原有市场。因而，只要不犯战略性错误，各类聪明的公司都可能受益。此外，我国加人WTO已指日可待，业务市场的对外开放已经开始，外国公司的介入必然会带来高技术层次的竞争，也势必为“三网合一”带来新的驱动力量。

另外，管制政策的变化为“三网合一”创造了可能的条件。国际电信市场的开放在不断冲击着我国的电信体制，为了适应市场经济、经济全球化的趋势，政府管理部门也在加强宏观调控的同时，放宽了对业务提供者经营范围的限制，使某种业务提供者提供多种业务具有一定的可能性。我国信息产业部的成立使三网统筹规划、管理成为可能，由国家制定统一的技术标准和互联互通标准，就可减少融合中的弯路，并因而加快融合的进程。

“三网合一”的内涵

由于根据用户需求所提供的业务类型所采用的技术及其相应的成熟期和政府对各类业务提供者进行管理的方式不同，客观上形成了电信网、计算机网、CATV网三个不同的运营网络。尽管大家都在谈论“三网合一”，然而究竟“三网合一”的内在涵义是什么，并无明确定义。信息网可以从垂直方向划分为3层，从下到上为传送层、业务层和应用层。从水平方向看，则信息网可以划分为3大部分，即用户驻地网（CPB）、接入网与核心网。所谓“三网合一”实际是一种广义的社会化说法，目前主要指高层业务应用的融合。表现为技术上趋向一致，网络层上可以实现互联互通，业务层上互相渗透和交叉，应用层上趋向统一的TCP／IP通信协议。至于各种业务基础网本身，由于历史的原因以及竞争的需要可能会长期共存、竞争，但有限而宝贵的网络资源应实现最大程度的共享，尽量避免不必要的重复建设。因此，“三网合一”的内涵也是在不断发展的。

“三网合一”的兴起是以数字技术为基础的，“三网合一”的发展必然使数据网成为统一的网络，其基础技术可能是IP，也可能是ATM与IP两种技术结合后的产物，当然也不排除其它技术出现，但肯定不是目前的电路交换技术。“三网合一”对网络带宽提出新的要求，无论骨干网还是接入网，都必须有足够的带宽，才能支撑、承载正在激增的新老业务。相对于“三网合一”的远景来说，目前各类运营商的起点基本相同，未来“谁占鳌头”的关键在于能否抓住机遇进行网络改造、业务创新和经营创新。

从经营角度看，各运营商在认识“三网合一”时不能不考虑效益。以IP为基础的全光宽带网是今后的大方向，从日前的窄带电路交换网到IP全光宽带网，需要大量的投入，也有赖于技术的发展，不可能也不必要一步到位，网络改造必然是一个分阶段的较长期的演进过程。对电信运营商来说，比较经济的做法是在今后一段时间内加强核心网络的分组化和包交换化建设，并大力建设宽带接入网，使接入网变为能够接人数据业务的“万能通道”，逐步实现以传统电路交换为基础的电信网，向分组化的以IP为基础的数据网平滑过渡。

从市场角度认识“三网合一”，目前有两种见解：一是随着“三网合一”的兴起，可以用一个统一的基础网络支撑所有业务，全国或全球市场被一二家运营商把持垄断；二是认为随着“三网合一”的进行，传统电信业、计算机业和CATV业之间的隔墙被拆除，各类运营商面临的竞争压力加大，而主流运营商必须成为能够提供所有业务的全能运营商。

“三网合一”的概念还可以从多种不同的角度和层次去观察和分析，其中可以涉及技术融合、业务融合、市场融合、产业融合、终端融合、网络融合乃至行业监管和政策方面的融合等。

国内三大网络各有长短

1.电信网

目前，中国电信已建成一个覆盖全国、以光缆为主、以卫星和数字微波为辅的大容量、宽带、高速干线传输网，到1998年底提前两年实现原邮电部提出的“八纵八横”网格型光缆干线网络，中国电信建成了规模居世界前列的固定电话网和移动电话网。中国电信经营管理的电话网和数据网的规模容量、技术层次、服务水平都发生了质的变化，实现了从小容量到大容量、从模拟到数字、从单一业务到综合业务的转变，初步建成覆盖全国、技术先进、完整统一、安全可靠、海陆空交叉并行的国家公用通信网大平台。

电信网的优势在于覆盖面广、管理严格、组织严密、经验丰富，有长期积累的大型网络设计运营和管理经验，而且最接近大众及商业用户，与用户有长期的服务关系，这些优势是数据公司不具备的。另外，电信网在提供全球性业务，提供全球无缝信息服务方面远胜过CATV网，因为电信业已建成了全世界无缝互联的全球电信网。

电信网的特点是采用电路交换形式，对实时的电话业务最佳，业务质量高且有保证。电信网的通信成本基于距离和时间。

电信网的主要问题是：

①目前，发达国家的基本电话业务已趋饱和。在这方面我国情况大不相同，在提供多样化、多层次电信服务的同时，目前仍处于普及基本电信服务阶段，在相当长的时期内电话收入仍是电信部门的主要收入。

②电信公司的最大资产是铜缆接入网，但其使用价值正在衰减，虽然可以利用XDSL技术提供一些多媒体业务，但铜缆接入网在提供宽带多媒体业务方面存在先天不足，成为制约由单一的电信服务向综合宽带多媒体服务转变的“瓶颈”，即“最后一公里”问题。

③电信网规模巨大，在向未来IP网络深化方面，其历史包袱较大，改革难度较深。

④由于受传统的垄断经营制约，观念比较保守，思想不够解放，经营不够灵活，反应不够灵敏，思路不够开阔，改革动力不足。这也许将成为制约其发展的最大因素。

2.CATV网

我国CATV是在提高无线电视收视质量中诞生的，是在完全空白的基础上建立起来的，它虽然起步晚，但发展迅速。目前我国CATV用户已达8000多万户，为世界之最。

CATV网的优势是普及率高，接入网带宽最宽，掌握着重要的信息源。CATV网是高效廉价的综合网络，它具有频带宽、容量大、多功能、成本低、双向性、抗干扰能力强、支持多种业务和连接千家万户的优势，它的发展为信息高速公路的发展奠定了基础。其目标是首先用电缆调制解调器抢占数据业务市场，再逐渐争夺电话业务和视频点播业务。宽带双向的点播电视（VOD）及通过CATV网接入Internet进行电视点播、CATV通话等是CATV网的发展方向。CATV的最终目的是使CATV网走向宽带双向的多媒体通信网。

但我国CATV业由于起步晚，起点低，所以存在一些差距。CATV网也存在一些主要问题：

①网络分散，各自为政，无统一标准，制式太多，互不相连，质量较差，可靠性较低。

②CATV主要是面向家庭用户，在企事业网方面尤显不足。

③缺乏通信与数据业务方面的知识和运营管理经验。

④经济实力有限，IP业务是其重点，从长远看计划在其网络中提供全部业务，但困难较大，形势不容乐观。

3.计算机网

计算机网特别是因特网是近几年发展最快的网络，它集中了大量投资，在计算机网中新概念、新技术不断出现。计算机网的优势是网络结构简单，传送网主要依靠其现有网络，技术更新快、成本低。我国目前已建成的国内互连网络有“三金”工程、CHINANET、CERNT等。

计算机网的最大优势在于TCP/IP协议是目前唯一可为三大网共同接受的通信协议，该网没有电信公司的巨大铜缆接入网包袱，擅长企事业网，正试图用因特网吸收电话和图像业务。基于该网的IP电话和电子商务是业界最为看好的业务。

计算机网的主要问题是：

①缺乏管理大型网络与话音业务方面的技术和运营经验。

②对全网没有有效的控制能力，有时显得杂乱无章，难以实现统一网络，业务质量不高，高质量的实时业务还难以开展。

③网络安全性存在一定问题。

④与各国的政治、宗教、文化背景有一定冲突。英语是网上主流语音，对非英语国家的用户造

成不便。

"三网合一"问题重重

尽管"三网合一"已是大势所趋，但要真的实现"三网合一"，还要一个相当长的过程，仍面临不少困难。技术上的不完全成熟是导致三网融合还需要一段时间的原因之一，而体制和管理上的问题也许更为困难一些。

1.技术方面的一些问题

电信网、电视广播网和计算机网的网络结构、技术标准和通信协议都不尽相同，三大网必须找到共同认可的网络结构、技术标准和通信协议。但可以明白一点，IP交换是可以被三网接纳的通信协议。"三网合一"的最大困难也许是接入网，它正成为制约综合宽带多媒体业务发展的"瓶颈"，目前尚未找到物美价廉又便于快速建设的接入技术。

2.不同行业、不同网络之间的利益冲突

"三网合一"面临的主要问题不是技术，而是人为因素。"三网合一"的最终实现必须解决好行业部门和网络之间的利益冲突调整问题，三大网络必须找到一个大家都能接受的利益平衡点。另外，三大网必须找到为大家所共同认可的网络结构、技术标准、通信协议，这也涉及到利益冲突调整问题。

3.由于三大网分别由不同的行业部门经营管理，网络互连互通目前还存在不少问题

比如技术、网关、资费结算等等。要真正实现"三网合一"，必须解决好谁向谁靠拢、以谁为主的问题，这也要涉及利益冲突调整问题。

结束语

电信网、计算机网和CATV网是信息产业界存在的3个信息传输和信息提供网络，"三网"在网络资源、信息资源和接入技术方面各有特点。电信与信息服务的一个总的发展趋势是电信网、计算机网、CATV网的融合，即"三网合一"。随着数字技术、光通信技术和软件技术的发展以及统一的TCP/IP协议的广泛应用，以三大业务来分割三大市场的技术基础已不存在，市场需求和技术发展促使"三网合一"，限制三网交叉经营的管理也将做出重大调整。业界呈现出技术融合、市场融合、业务融合的大趋势，三种行业和网络、终端的最终融合不可避免，这不仅将对整个信息产业产生重大影响，也会为我们的信息生活带来更大的方便。

（上接62页）将信将疑地点入，全文扫读，明白了原来那是篇关于如何读解痛苦的朱大可式的议论，和严谨刻板的胡塞尔的现象学压根就是两码事。而且，其中关于情绪、观念、回忆等等的讨论，实在



是和冯特《人类与动物心理学手稿》里的内容一样粗陋与寒碜（可人家早你200年呢）。所以，大家要去看的话，前面那些行文华丽却毫无冲击力的文字完全可以跳过去，单看后1/3关于中国国民性中福乐特征的批驳，这些批驳说实话仍旧停留在八十年代的水平，但是作为文字本身，还是有相当的阅读美感的。

在"政治之维"栏目里有哈维尔、韦伯、布罗茨基等人的文集收录，不过比起素心学苑网，这些收录实在没什么介绍价值。倒是在"先知之门"里有篇基拉尔的《论小说的结尾》非常值得一看。



因为很少会有人从基督教情结去同时审查陀斯妥耶夫斯基的《卡拉马佐夫兄弟》与普鲁斯特的《追忆似水年华》，虽然作者的论述过程也是粗枝大叶得很，但至少他提示了一个我们经常会忽略的审美视点。总之，这个地方缺乏Logos应有的严谨但却洋溢着Eros才有的狂欢。所以，我个人建议一行将网站名称改一下，毕竟在死与净化之间，在上帝的垂直目光之下，人类的理解是了无差别的。

网络时代，我们不要知识霸权

——由硕思软件公司遭起诉所想到的！

★★★★★★★★★ 湖北 暴峰 ★★★★★★★★★

随着因特网进入千家万户，网络经济也已经初见端倪。众所周知，网络经济的特点就是不分国界、语言地进行商务活动。在这样的环境下你可以将生意做到地球的任何一个角落。有人惊呼：“商务的黄金时代已经到来！”但网络世界并不是一片净土。

相信用过iWPS.net上网咖啡的用户都知道，在这款金山公司的王牌软件产品中套装了一款功能可以与Frontpage和Dreamweaver媲美的网页编辑器——CutePage 2.0，它是由武汉硕思软件公司于2000年9月推出的。相信用过这款网页编辑器的电脑玩家一定会对它印象极深，一款获得了ZDNET五星级评价的软件怎能不叫人喜爱！包括IBM、惠普、美国五角大楼等国际著名公司和机构都成了硕思软件公司的用户。硕思软件公司现在主要通过网络销售他们的软件产品，公司的电子商务开展得十分顺利。

就在他们的业务蒸蒸日上的时候却不明不白地遭到了一家著名的美国公司起诉。2000年11月28日，美国TeleSource国际集团公司旗下的子公司GlobalSCAPE公司（拥有CuteFTP、CuteHTML、CuteMAP、CuteZIP等知名软件商标）通过美国德克萨斯州地方法院给武汉硕思软件有限公司发来民事诉讼传票和诉讼状原文，GlobalSCAPE在诉讼状中声称对所谓的“Cute标记”拥有权利，认为硕思公司“恶意使用Cute标记”，“非法迷惑、欺骗消费者”，“为了赚取利润，恶意注册并使用CUTEPAGE.COM”这个域名，并要求硕思软件公司：

1.销毁或破坏已经使用“Cute”标记的所有产品、标识、印刷品、包装箱、目录等，将来也不得使用“Cute”标记。

2.赔偿GlobalSCAPE已经承受或将要承受的损失并支付包括提高损失赔偿金、被告的全部利润，以及包括律师在内的全部诉讼费。

3.无条件把Cutepage.com顶级域名转给GlobalSCAPE。

GlobalSCAPE利用其在美国国内的影响向各大软件下载站点施加压力，声称CutePage侵犯了该公司版权，要求这些站点把CutePage从网站删除。迫于GlobalSCAPE的压力，从2000年9月到10月短短2个月间，download.com、zdnet.com、5Star-shareware.com、softseek.com、lycos.com、Softwatcher.com、DaveCentral.com、Jumbo.com、slaughterhouse.com、go.com、Windows-shareware.com等10余个最具影响力的下载站点陆续撤掉了CutePage软件的下载安装包，此举使硕思蒙受了惨重损失，2000年10月过后硕思英文网站（http://www.cutepage.com）的日访问量从10 000多急速下滑到5 000，销售额锐减50%。此外同greenbaycd.com合作在美国市场推出Jewel Case版光盘的计划被无限期推迟，新产品CutePage Dataware for Perl虽然已经制作完成，也无法按期发布。

GlobalSCAPE并没有就此善罢甘休，他们又进一步采取法律手段，意图将硕思公司斩尽杀绝，由此出演了本文开头的一幕。GlobalSCAPE诬陷硕思公司进行“不公平竞争”，法庭尚未判决，硕思软件公司就已经遭受到惨痛的损失，这难道就是美国人推崇的“公平竞争”吗？

GlobalSCAPE由该公司所有软件以“Cute”开头，就得出了“我Cute就不许你Cute”的强盗结论，其实国际上有众多软件都使用了“Cute”开头的标记，如CuteFX、CuteMP3 、CuteRip等。GlobalSCAPE为什么要把CutePage斩尽杀绝呢？

CutePage作为一款优秀网页编辑器，在国际上受到了广泛的好评，而GlobalSCAPE公司也推出了自己的网页编辑器CuteHTML，而Cutepage的出现使GlobalSCAPE如坐针毡。不过硕思软件公司只是一个还处在起步阶段的小公司，又出身中国这个发展中国家。也许GlobalSCAPE看到的就是这一点，企图通过起诉硕思公司，通过诉讼案高额的律师费使硕思公司不战而败。

发人深思的是，最近一段时间接连发生的IT诉讼案与硕思案件有着惊人的相似。近日美国著名的E*trade 公司起诉国内知名共享软件作者岑绍辉的侵犯名称权案；美国著名新闻机构CNN委托律师致信美亚在线，说美亚在线旗下的网站www.cnnews.com与CNN商标接近，要求美亚在线停止使

用这一域名，并以国际诉讼相威胁，要求在10月16日之前把www.cnnews.com拱手相让；美国在线起诉金智塔公司的gameicq 侵犯其icq域名案。可以想见今后越来越多的中国IT企业将遇到这种官司，无论其是否情愿。

回想起不久以前，当国际域名争议解决机构给金智塔送来AOL的投诉时，金智塔公司连法律文书的内容都没弄清楚，就错误地认为自己要到美国去应诉，最后连答辩书都没有写，被WIPO（位于瑞士日内瓦的域名争议仲裁中心）缺席裁决，结果可想而知。

硕思公司谈起这件诉讼案时，感叹的并不是是否能打赢这场官司，而是他们公司实在是打不起。如果对美国法庭的裁决不理不睬，任由其判决，那么可以预见的是，他们公司的产品将不得不改名，而且还要承担他们绝对无法承受的巨额赔偿。如果他们公司无法赔付，很有可能他们就会被逐出美国市场。由于硕思公司的主要收入来自于网络销售，这无异于给他们公司以致命一击。也许现在最理想的解决办法就是与GlobalSCAPE公司达成和解，当然其前提是硕思软件公司做出一定的让步。

在这里无需去讨论法律上的细节问题，因为在现在这种情况下就算中国公司有一千条一万条证据可以打赢这场官司。但由于美国现行法律的限制，许多中国公司实际上根本无力承担高额的律师费以及漫长的诉讼程序。从已经战败的金智塔公司到现在深陷诉讼泥潭的共享软件作者岑绍辉和硕思软件公司，几乎可以肯定的是他们根本无力应战，高挂免战牌的后果就只有一步步退让任人宰割。这不能不说是中国IT界的悲哀。随着中国网络建设的不断发展，中国的IT产业与外界的交流也日渐增多。“将生意做到国外去”已经不仅仅是一句口号。许多公司都将目光伸向了国外，也获得了一些收益，取得了一些国外市场的份额。但由此却招致外国公司的嫉妒和敌视。近几个月来，一系列的诉讼案莫不是如此。中国公司的节节退让更助长了知识霸权主义的嚣张气焰，也许在今后的日子里，会有更多的中国公司遭遇这样的官司。

节节退让并不能解决问题的根本，只能使知识霸权主义得寸进尺。只有学会在斗争中保护自己，才能在竞争中立于不败之地。很显然，美国的法律只会最大限度地保护美国自己的企业。前不久沸沸扬扬的美国司法部诉微软垄断案让国人幸灾乐祸了一把，误以为美国的法律确实相当公正。却殊不知，这只是一个功率强大的手电筒，只照他人不照自己！这不由让我们想起了鲁迅先生那篇著名的文章《论“费厄颇赖”应该缓行》，回想于此，是否会感慨良多呢？

就目前中国IT业的现状而言，由于上规模的IT企业很少，故而大部分公司遇到这类官司根本无力应对。难道我们就每次都这样不战而降吗？就现行法律而言，确实相当无奈，如果我们放任不管，只会看着事态不断恶化。在这个不公平的竞争领域，只有从根本上完善法律，才是解决问题的唯一办法。

新经济时代需要一个适应新经济发展的法律。IT业的事务错综复杂，许多已有的法律条文已经不能保护我国IT企业的应有利益。只有政府及相关职能部门和广大的IT企业齐心协力，完善现有法律并随时提高警惕，提高自我防范能力，才能防患于未然。当然，最根本的解决办法就是中国政府站出来，代表全体中国IT企业说话，制订相关的法律法规，切实保护中国还在成长期的IT业的健康发展！不屈不挠与外国奉行知识霸权主义的势力作斗争。“团结就是力量”在这里仍然适用。

还值得中国IT企业深思的是：“为什么会让美国公司找到这么多的由头来起诉呢？”这从另一个方面说明了中国IT企业的自我保护意识不足，还没有学会用法律武器来保护自己。回顾我国IT企业的成长经历，许多公司的创始人都是技术出身。随着业务的不断发展，许多企业已经认识到光有技术是远远不够的。于是，大量的专业经理人进入了IT行业。很多公司都以本企业有MBA而自豪。但随着竞争的不断发展，有技术，有管理也已经无法适应IT行业内的残酷竞争。为了适应网络时代的经济特点，中国的IT企业必须引入大量懂得现行法律，能够使用法律武器保护企业合法权益的人才。能够时时做到“防患于未然”当然最好，就算不行，也一定要最大限度地维护本公司的合法权益。相信在今后，只有有技术，有管理还要懂法律的IT企业才能在竞争中立于不败之地。

从这一系列事件中中国的IT企业也应该警醒！互联网上并是一方净土，新的霸权就在我们身边，在我们积极迎接新经济到来的时候，更应该在心理和法律方面作好应有的准备，以迎接各种挑战。

网络时代，让知识霸权走开！

让词语迸溅在死与净化中

——诗学·哲学主题站“逻各斯”

上海 Siegfried Shiva

网名： 逻各斯
网类： 诗学·哲学
网址： http://www.china-avenue.com/wangling1/
网主： 一行wly

长久以来我一直想给诸位介绍这个网站，但发现我根本就找不到可以和那里的文本互相契合的点或面，那里的文本在其能指的层面上充满了诗性的跳跃，然而在其所指层的面上却又是和理性的考察目标丝丝入扣。幸而最近对柏拉图的诗学态度有了些新体会，故而敢对它涂抹些许了。

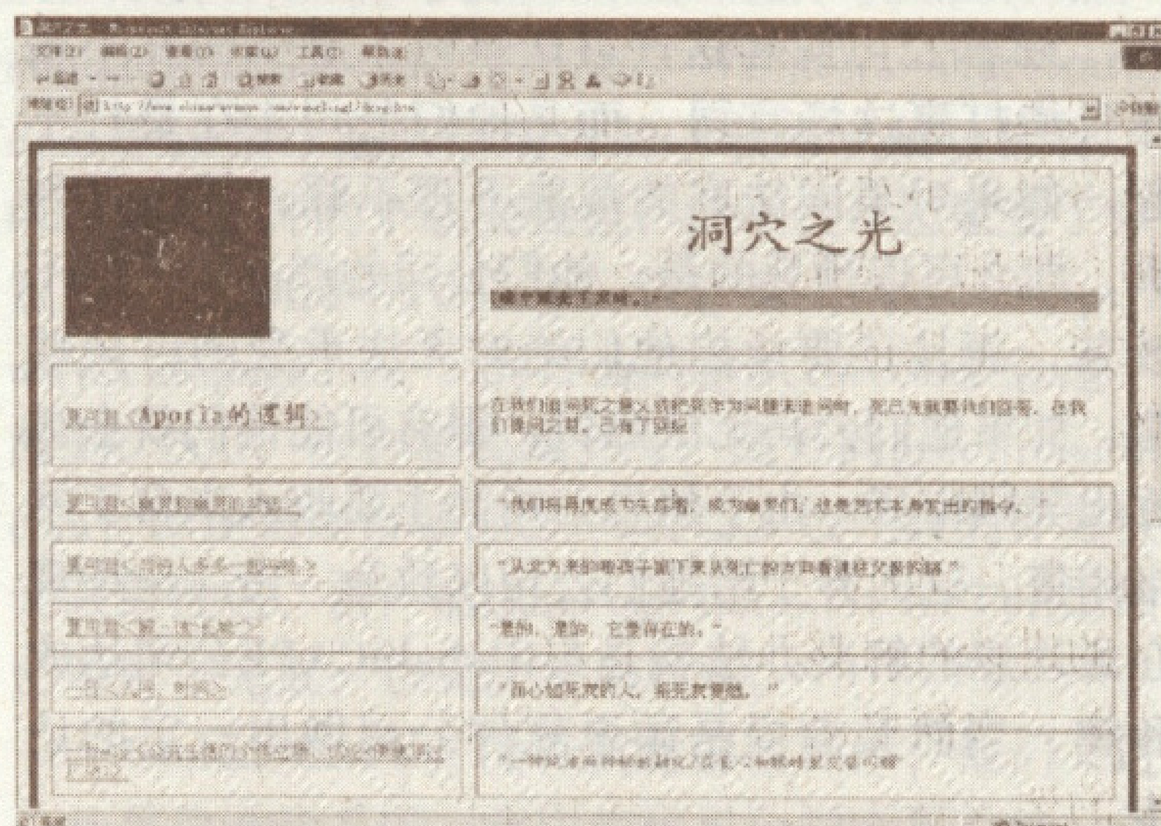
第一次接触到一行的文章，是去年在青青草论坛上，题目叫《裘德的生死爱欲》，当时就觉得此人阅读面极广，领悟力极强，对文字的驾驭能力也非比寻常，唯一的缺点就是他的思想似乎永远只是在他人思想的拼贴之中，而他自己由着这拼贴而创造出来的精神之粹，却几告阙如。

然而他的诗歌却是奇特的，这不单单是指其诗歌本身，而是在其一些诗歌后面，还跟着他自己写的诗歌分析：诗本来是一种敞开的语言，解读的多元化是诗之所以为诗的乐趣之一，然而一行接在诗歌下面的分析文本，却把这敞开性给摘除了，于是一个自言自语的封闭结构形成，阅读者被排挤在外面成了无所事事的旁观者。所以，与其说这种形式的诗歌文本是一次诗性和理性词语的相互对话，



倒不如说是一个水仙临水的顾影姿态，文本外在的形式结构替代了文本本身的指涉系统，别样的审美过程由此形成，在“美的暴政”栏目里，题为《从灰烬猜测火焰的形状》的诗歌向我们展示了这种奇特的质地，在对灰烬这个语词进行的层层分析中，远近浅深各式意义在错落中浮现出来：另个世界的燃烧，卡夫卡，群体的骨灰，血肉重生……在这一系列没什么逻辑传承却只有意象层叠的词语狂欢里。我蓦然觉得一行的诗歌其实是灵肉分离的：它的肉在诗歌中，它的灵却在诗歌外。

在整个网页中，“洞穴之光”栏目无疑是重中之重，夏可君的《Aporia的逻辑》是里面的镇山



之宝，这篇文章将海德格尔和列维纳斯并置，并通过德里达的思想来解构海德格尔的向死模式，从而把本体论意义上的冷冰冰的死亡事件转换成了一个认识论意义上的有人情关怀品质的生存过程，不过，这个转换真的要在推理上考量的话却是虚弱不堪的，夏可君只是在情感上比附了犹太人在二战中的遭遇，并对海德格尔在那时的沉默提出了含蓄的抗议，然而，同情不是旋开海德格尔天地人神这四连环的铜钥，海德格尔后期的Sein，从论述的力度上来说，不是人间的美好愿望所能望其项背的，更何况德里达的叙述风格仍旧是诗性的暧昧笔法，这使得同样充满诗性的一行或夏可君能感同身受外，却构不成对海德格尔这个源自同门的大师任何的致命威胁。——身处同一洞穴，当不能破除光的同一假象。

《树与树》是一个别致的地方，起头就是屈原橘颂般的高洁宣言：“树只能与树相交流，那是风。风是有自己独立根系的树木之间的对话，只有相同的高度才能抵达”。里面除了最后一篇是斯特拉文斯基的访谈录外，其余的都是一行与他的同道对文化的思辨对话，其中有一篇题为《痛苦的现象学》的文章引起了我的兴趣，因为这还是我第一次看到有人给现象学附上情感的色彩，（下转59页）

站长小语

从繁琐的工作中回到社区，三五朋友坐下聊聊真是站长们最大的奢望（众人语：追求真的不是很高……），可是小站常客们对社区的功能又是颇多意见，被压垮的站长们便只好四处逃窜（这词……？），但是逃避现实不能彻底解决确实存在的问题。于是，一家与首都在线合作的聊天室在小站落户，小站常客们终于有了可以自由交流又不用担心出现崩塌和匪徒绑架的聊天小屋了——晶合聊天室（旧版晶合聊天室于2000年11月20日正式退休。）

该聊天室基于IRC，有多种进入方法，可以利用专用的的IRC聊天软件，最简单的方法就是从社区的讲谈社直接进入webIRC。因为在IRC聊天室里需要一些简单语句，所以本期聊天室请来了本聊天室的架设者——狂人（疯狂建筑工人？），做本期的IRC简单功能讲座的主讲。

场景：小站阶梯教室

狂人："如果用IRC软件进入聊天室后，大家都会看到一些简单的命令行，那些就是聊天室的命令，如果运用得当，就会使你的聊天充满个性。"

ken举手发言："你叫狂人，为什么在聊天室里看见的是一个叫狂狂设置的聊天室呢？"

狂人："因为我们的聊天室是和首都在线合作的，所以数据库也是和全国聊天网相通的。在263全国聊天网已经注册过的朋友就不用再次注册了，但是如果你在后院用的名字已经被人在全国聊天网注册了，就只好给自己换一个名字了，我就是个生动的教育典型。"

ken小声地和蓝桥说："真奇怪，狂人这么没有品位的名字也有人和他抢，不像我，看我的……我也被抢注了……也是，ken这么好的名字大家都会眼红的，哈哈哈！？？"

啃 被 狂狂 踢出 #晶合聊天室（狂狂）

狂人："大家看，以上就是在聊天室里捣乱的人被踢出的显示，这里是不许随便影响别人聊天的。好了，现在开始讲课。

在聊天前都要有个帐号注册，以代表你聊天的身份，就是你的ID，在IRC聊天里，你是可以不用注册直接登录的，但是你的名字也是暂时的，1分钟后你的临时用名就会被括上【××】，以证明你并非正版。如何对你正在使用的名字进行注册呢？这里就需要一条命令：/ns register 你的密码。这样一来，你的名字就被注册在案，如果你当前使用的名字是蓝桥：/ns register ·#￥%。现在你就可以用这个名字名正言顺地聊天了。如果这个名字已经被人注册了，只好放弃再换一个了。命令：/nick 新名字。用这条命令就可以自由更换名字了，如：/nick 云起。还是未注册的，但是你已经换了名字，利用上一条命令就可以进行注册。不过奉劝大家，最好别换这个名字，比较有生命危险，俗话说：云起过街人人喊打……"

狂狂 被 云起 踢出 #晶合聊天室（云起）

云起："……下面由我替他出讲……

如果你已经注册成功，那么就要注意保护自己的ID，要有个安全的密码。在你进入聊天室后需要用：/pass 你的密码 来验证你的身份，这样就不会在1分钟后被扣上D版的帽子了。但是总用一个密码就会有被冒用的危险，于是，这个命令：/ns set password 新密码就是针对换密码来设定的。但是总是频繁更换密码的朋友还需要强劲的记忆力，如果你忘了自己的密码，我们就无能为力了。现在你已经注册成功了，要加入聊天室和大家海阔天空，可是在众多的IRC聊天室里如何找到晶合聊天室呢？很简单，只要你输入：/join #晶合聊天室 就可以了。别的命令，比如私聊、查看某人信息，在webIRC和IRC软件里都有快捷方式，这里就不多讲了。"

狂狂（狂狂@210.108.11.233）进入#晶合聊天室

啃（啃@210.108.11.233）进入#晶合聊天室

ken："刚才谁把我踢出去的！！！！！"

云起："狂人。"

狂人："那我呢！！！！"

云起："对了，还有个很实用的命令也要和大家说说，命令：/IGNORE 对方的名字，这样就可以屏蔽他说的所有的话，拒绝骚扰。如：/IGNORE 狂狂，嘿嘿。"

＊狂狂 使出必杀技佛山无影脚，一脚把 云起 踢向太空。

云起 被 狂狂 踢出 #晶合聊天室（狂狂）

狂人："要想使你的聊天充满个性就要用命令：/me 要做的表情，举例如上。今天的讲座到此为止，下课。"



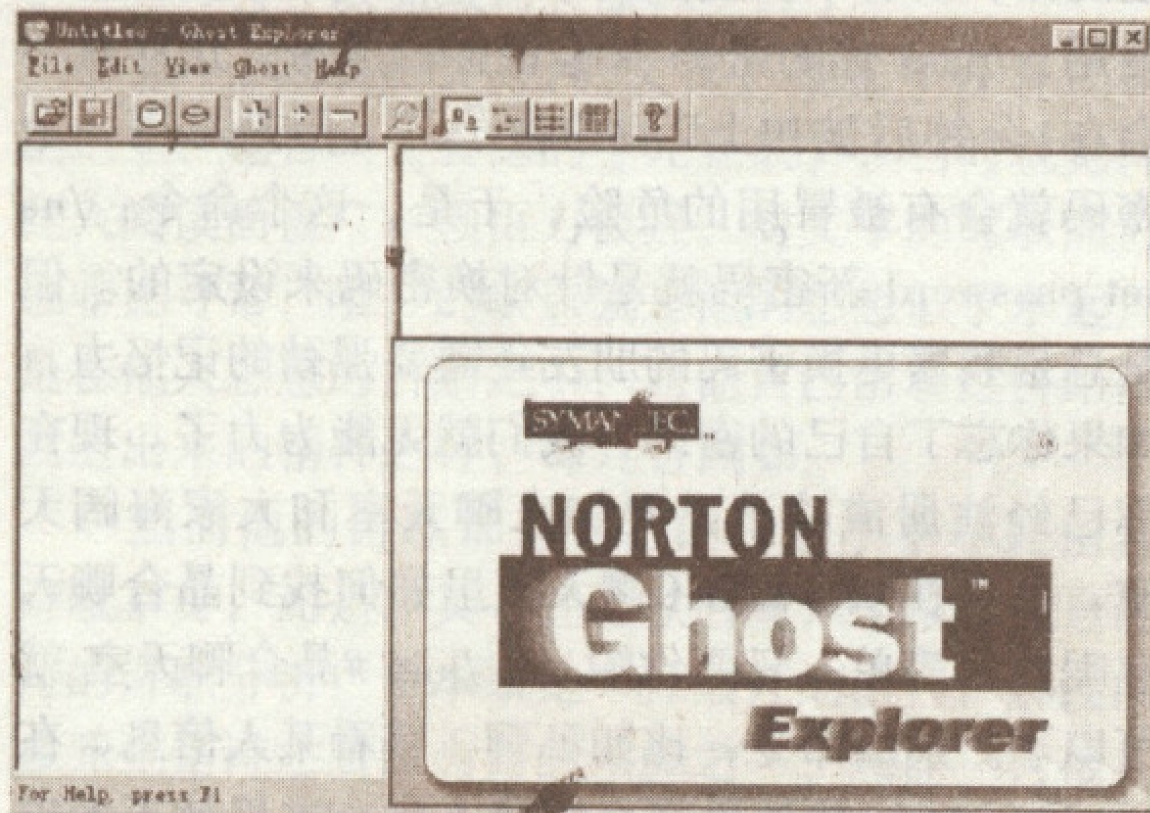
Ghost6.0实用技巧七则

上海 小逗逗

1.Ghost的手动操作

首先，使软盘成为pwin98的启动盘（有3个系统文件即可，我想大家都会做，所以操作从略）；

其次，将鼠标的驱动即mouse.com复制到刚才的1.44软盘上；



第三，为了更方便、更快捷地运用Ghost软件，请在“MS－DOS”窗口内启动编辑器edit.com，键入如下两行：

mouse

Ghostpe

接着，请用File下拉菜单上“Save As（另存为）”命令，把其保存到装有“Ghostpe.exe”和“Ghost.env”文件的软盘上，指定名为“go.bat”。别小看这个很简单的批处理文件，它可以简化你的操作。

现在，你就可以用这张软盘完成启动计算机，在出现A:\>后，键入go，回车。“go.bat”批处理文件就可自动地将鼠标设置好，并且能自动启动Ghostpe.exe。这样一来，你就可以用鼠标来进行“Ghost”软件的操作了。

另外，你也可以将其指定名为“autoexec.bat”的自动批处理文件，这样一来，只要你用这张软盘完成启动计算机，鼠标驱动会自动运行，使你在DOS下也可使用鼠标。

2.Ghost的自动操作

现在介绍两个批处理文件。请在MS－DOS命令的窗口内运行edit.com命令，进行批处理文件的编写操作，然后用File下拉菜单中的“Save As（另存为）” 命令，分别保存在上一步所制作的软盘上。

系统备份的批处理文件B.BAT：

Ghost －clone,mode=pdump,src=1:1,dst=F:\pwin98.gho －z9 －sure

说明：

mode=pdump表示采用克隆分区方式；

src=1:1表示备份硬盘的第一分区C盘，也就是系统盘；

dst=F:pwin98.gho表示分区被备份成F盘映像文件pwin98.gho；

－z9表示用最高压缩形式备份；

－sure表示在软件运行过程中所有出现的对话框中都取OK值。

系统还原的批处理文件G.BAT：

Ghost －clone,mode=pload,src=F:pwin98.ghp:1 dst=1:1 －f32 －sure rb

说明：

src=F:pwin98.gho:1表示采用保存在F盘的pwin98.gho的映像文件中的第一分区内容；

dst=1:1表示恢复到硬盘的第一分区；

－rb表示系统恢复完成后自动重新启动系统。

当你使用这张有3个系统文件、“Ghostpe.exe”、“mouse.com”与Ghost.env文件，以及go.bat、B.BAT、G.BAT批处理文件的盘开机后，可以有3个选择：

敲入go，回车，然后用鼠标或键盘上的4个方向键来完成“备份或还原”的操作；

敲入B，回车，完成系统的备份；

敲入G，回车，完成系统的还原。

B和G两个批处理文件，适用于在一块进行了合理分区后的物理硬盘上，进行主分区与逻辑分区的“备份或还原”。

如果是两块物理硬盘之间的“备份或还原”，请将两个批处理文件中的“F：”盘改为“D：”盘即可。这样，就可以将第一块物理硬盘主分区上的系统，全部备份到第二块物理硬盘主分区上（因为第二块物理硬盘主分区是系统默认的D盘）。

3.关于BIOS的设置以及数据线的使用

在BIOS的Standard cmos Setup中，关于硬盘的设置最好如下：

HARD DISK TYPE MODE

Primary Master AUTO AUTO

Secondary master AUTO AUTO

最好使用两条硬盘线来连接你的硬盘，并且将硬盘插接在硬盘线的头端，因为这里才是MASTER（DEVICE 0）的正确位置。这样的操作准备过程是有好处的，因为大多数硬盘都设置为MASTER（主盘），所以就可以减少对硬盘进行跳线的操作，从而避免了因跳线不正确产生开机时检测不到硬盘的问题（如果你使用两块以上的硬盘，请注意硬盘的DEVICE 0、1、2、3、4及BIOS的Standard cmos Setup中关于硬盘的设置）。

4.关于大、小硬盘之间的“克隆”

我们在实际操作中，可能会遇到不同容量硬盘之间的数据备份及恢复，在使用“Ghost”软件进行操作时，要考虑到两个硬盘的容量以及分区的大小。举例来说：

现在，要克隆一个以FAT32/1.27G硬盘到一个FAT32/13.2G硬盘的分区中，你就可以采用“从分区到分区”的克隆之法，将FAT32/1.27G硬盘以一个分区的名义，来将自身的系统文件克隆到FAT32/13.2G硬盘的主分区，或者是某个逻辑分区中的*.gho，而不必考虑13.2G硬盘主分区的容量是否为3G硬盘、逻辑分区的容量是否为2G或者为其它容量的问题。

但是，如果从大硬盘的主分区向小硬盘进行克隆时，分区内的文件容量最好低于小硬盘的容量。当然如果备份的是*.gho时，小硬盘的容量只要够主分区文件所占总空间的一半多即可。比如说大硬盘的主分区为8G，但是所有文件所占总空间只有1 100MB，小硬盘的容量只要够0.6—1.2GB，即可完成*.gho的备份。

5.关于两个大容量硬盘之间的“克隆”

一般来说，大容量硬盘之间进行分区的克隆，比较简单，只要你自己把握好盘符，考虑到两个盘符容量的相差不要太多即可。

当你在两个大容量硬盘之间，完成从DISK到DISK的克隆时，就会感觉Ghost的绝妙之处。举例来说：

如IBM的15.2G大硬盘，分C盘为2.2G，逻辑盘D、E、F、G、H、I、J各为1.5G，逻辑盘K为2.2G，向钻石九代的92049（已经作过分区并已使用）进行大硬盘与大硬盘之间的克隆。40多分钟后，我们发现克隆以后的钻石九代92049大硬盘上，出现了很有趣的结果。当我们用FDISK的第4项查看所有的分区时，发现C盘容量为FAT32的3.161G，占16%，逻辑盘D、E、F、G、H、I、J的容量均为FAT16的2.047G，各占13%，逻辑盘K的容量也为2.047G，占13%。这就是说，Ghost可以根据“目标硬盘”实际容量，在完成克隆的运行中，自动地变更FAT32分区的类型，或是尽可能保留原分区的FAT16类型，并且能够自动地设置各分区的新容量。

6.关于不同分区类型硬盘克隆前的转换

大家都知道，硬盘分区有FAT16和FAT32的两种类型，所以就会出现FAT16硬盘分区不能向FAT32硬盘分区进行克隆的问题。要解决这个问题，可以利用系统工具中的驱动器转换器（FAT32）将FAT16硬盘转换为FAT32硬盘，然后再进行克隆。

在这里向你提个醒：在你进行由FAT16转换为FAT32的操作前，一定要先将FAT16硬盘上的各种杀毒软件卸载，否则会徒劳无功。

另外，被转换的FAT16硬盘，一定要有10%以上的自由空间；

FAT16硬盘必须连接在IDE 1硬盘线的Primary master端口上，在IDE 2硬盘线Secondary master连接好光盘驱动器，否则会出现“注册表错误”的提示，让你无数次地“重新启动”计算机，无法完成转换。

7.进行系统备份前的必要准备工作

为了更好、更快、更准确地运用Ghost软件进行系统软件的备份和快速恢复，请你在进行克隆备份前，做好一些十分必要的准备工作：

首先，要确保硬盘上的系统软件，以及各种正版软件、打印机的驱动、扫描设备的安装调试好，确保全部都要正确无误；

其次，要用正版杀毒软件对硬盘上的系统软件进行杀毒处理，确保能得到干净的系统备份。另外，如果你的硬盘足够大，请你在进行整个系统软件的备份，运行Ghost软件时，将备份的*.gho文件最好存放在远离C盘的逻辑分区上，这样就可以避免CIH等病毒专门攻击硬盘C、D、E前面的分区，从而也就大大增加了所备份文件的安全性。

Windows 2000使用技巧

天津 彭艺骞

1.轻松实现多用户管理

Windows 95/98的用户都知道，Windows 95/98的用户密码形同虚设，在登录系统时，只需要简单地按“取消”按钮就可以进入系统。使用Windows 2000就不会出现这种情况。它可以实现密码控制，用户必须输入用户名和密码才能使用电脑，你不再需要另外安装什么安全软件了。

系统将用户分为管理者、用户和来宾三类，各有其不同的权限。双击“我的电脑/控制面板/用户和密码”图标，打开“用户和密码”对话框如图1所示。系统在安装完成后自动建立Administrator(系统管理员)和Guest（来宾）用户。你可在第一次启动按Ctrl＋Alt＋Del后选“更改密码”更改系统管理员的密码。你还可按“添加/删除”来添加/删除用户或用户组。

用户名列表上方有一个复选框“要使用本机，必须输入用户名和密码”，要使用用户管理必须使之有效，即：选中它。

系统管理员对用户和密码的管理权限主要有：添加用户、删除用户及更改用户。系统会在你添加新用户时询问其权限的设置。选择“高级”标签，再点击“高级”按钮，就会出现“本地用户和组”管理对话框窗口，上面列出了全部用户和按组分类的用户名单。在上述界面右边窗口中选中某个用户，点右键，在弹出的快捷菜单中选“属性”，弹出“用户属性”窗口，在其中可对此用户账号进行是否允许修改密码、是否停用账号等项设置。注意：停用账户和删除账户是有区别的，停用账户是临时停止某个账户的使用，随时可以恢复，而删除掉的账户必须重建后才能使用。

2.诊断硬件问题

如果某个外设有问题，可以用Windows 2000中的“添加/删除硬件”这个方便的实用程序快速找到问题之所在。方法是，打开“控制面板”上的“添加/删除设备”，单击“下一步”，单击“添加/修复设备”，然后单击“下一步”。在Windows 2000完成对新的即插即用设备的查找后，选择想要诊断和修复的设备，单击“下一步”，然后按照屏幕提示完成操作。

3.加密文件或文件夹

Windows 2000继承了NT4的“优良传统”，你可用Windows 2000的加密工具来保护文件和文件夹，以防别人偷看。在“Windows 资源管理器”中，用鼠标右键单击想要加密的文件或文件夹，然后单击“属性”。单击“常规”选项卡上的“高级”，然后选定“加密内容以保证数据安全”复选框。当然你文件夹所在的分区应是NTFS格式。如果是FAT16或FAT32，则不能实现这种功能。你可用PQMagic分区魔术师把分区的格式转换为Windows 2000的特有格式NTFS。

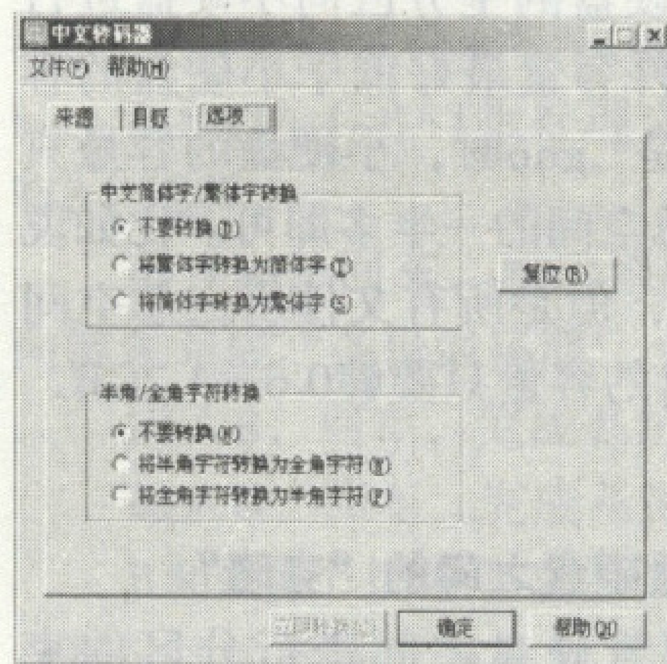
4.硬盘错误检查与修复

利用Windows 2000的错误检查工具，可以查找到硬盘上的文件系统错误和坏扇区。方法是，打开“我的电脑”，选择需要检查的本地磁盘。在“文件”菜单上单击属性，然后单击“工具”选项卡。单击“错误检查”下的“开始检查”，并选定“磁盘检查选项”下的“扫描并尝试恢复坏扇区”复选框。

5.错误安装的修复

Windows 2000的硬件兼容能力相对较差，有时候会出现这样的情况：安装完硬件重新启动后系统蓝屏显示硬件配置出错。如果照Win98的做法，你得以安全模式进入Windows，把出错的硬件卸装，再重新启动以Normal方式进入后重新安装硬件。而在Windows 2000里，你可以直接以最后一次正确安装的配置进入Windows。方法是在启动时按F8，选择“最后一次的正确配置”，然后选择你最后一次的硬件启动配置文件后启动即可。

6.使用“中文转换器”



你可使用“中文转换器”来自由转换文件内码或进行简、繁体转换，而不需要再外挂一些内码转换工具。单击“开始/附件/中文转换器”打开程序，按以下步骤进行内码转换：

设定“来源”：按“打开”按钮选定你要进行内码转换的文件；

在“选项”里设置你进行的转换工作；

按“立即转换”；

按“目标”输入保存的文件名及路径。

Windows使用心得

北京 Beti

1.使Windows更省电

在结束每一天的工作之前你都要关闭计算机，这样可以节约用电，但是对要等待Windows发出关机命令你却很头疼。第二天你又要从头开始再等待系统和Windows启动。然后你再按照自己喜爱的方式打开应用程序并安排活动窗口。到现在你已经在计算机前坐了好几分钟了，却什么都还没做。这里有一个更好的方法，至少对于大多数Windows用户来说是这样的。

技巧是在一段时间的休止状态之后，通过手动或自动的方法使计算机处于休眠状态。除了目前的Windows状态保留在硬盘上外，这就象关闭了计算机一样。你仍需要启动，但Windows将会快速启动，并且休眠开始之时正在运行的所有应用程序都将在同样的位置快速打开。但首先，你要弄清楚你的PC是否支持休眠，如果支持的话，你还要理解你的选项。

检查兼容性：你的计算机是否支持休眠取决于各种软、硬件问题，在Win 9x中如果你的硬盘用FAT32的格式，将不可使用休眠这一特性。选择开始→设置→控制面板→电源管理，寻找休眠标签（Hibernate tab），可以看出是否可以让计算机处于休眠状态。如果你没有看到，那么是你的运气不好。如果你看到了，在你的系统驱动器中还必须有足够的磁盘空间来保存你现在的Windows状态。要查看磁盘空间是否足够，单击休眠列表，查看标有“休眠磁盘空间”的框符，如果不够，做一些整理工作，如有必要的话，将文件移至另一驱动器中。

如果你在网上用Windows 2000，查看你是否真的可以让你的系统休眠。以管理员的身份登录，回到电源管理属性对话框下的休眠列表，在“支持休眠”前划勾，然后单击“申请”。如果你收到一个错误信息，你的系统可能在一个与此特性相冲突的网络上。否则，一定都搞定了。

通过开始菜单设置：一旦你的计算机支持休眠特性，在各种菜单和对话框中你可以注意到好几个新的选项。例如，当你单击开始→关闭计算机时，你会看到休眠的选项已经加入到了关闭Windows的对话框中。你可能想选择此方法使你的计算机掉电。下次启动计算机时，你就可以更快地启动Windows和所有的应用程序，就好象你刚刚离开一样。根据你系统的配置情况，也许你还需要键入一个密码，但相对于标准的Windows启动程序来说，此过程还是要快一些。

通过电源按钮设置：在关闭过程中给你更多控制的另一休眠选择。回到电源管理属性对话框（通过控制面板），单击高级电源管理标签（Advanced）。在“电源”按钮下，在“按下计算机电源按钮时”下拉列表中选择休眠。

自动休眠：如果你要一次离开计算机数小时，通过将Windows设置成休止一段时间后自动休眠，可以节省能量，免去麻烦。回到电源管理属性对话框，单击电源方案标签。在底部的属性栏中，从“系统休眠”下拉列表中选择一个时间段。忽略掉表中较短的时间，选择一更合理的，比如2个小时以后。因为休眠后重启计算机比取消屏蔽保护程序或用待机模式（一种硬盘和监视器被关闭的低能耗状态）所花的时间要长，在一个有意义的时间段之后你将希望一个关闭系统的选项。对于更短的时间间隔，用待机或控制面板中的其它系统设定。

使你的方案变成现实：如果你希望系统只在特定的时期或在一个不同的间隔之后自动休眠，试试位于“电源管理属性”对话框中电源方案标签上部的电源方案下拉列表中一个定好的方案。当你对便携式PC进行电池和插入电源模式之间的转换时，这些方案极为有用，它们与桌上型电脑的休眠设置方法相同。（Windows Me/2000的用户不必仅满足于只使用这些事先做好的方案中的一种。在电源管理属性对话框中设置你需要的选项，点击保存为，键入一个名字，然后点击确定。对你所需的每一种情形，重复上述步骤。）为了简化这些方案之间的切换，点击高级标签，在“总是在工具条中显示图标”前打上勾，点击确定按钮。无论何时你想改变成另一种方案，点击工具条图标（靠近时钟）并选择你想要的那一种。要打开电源方案属性对话框时，双击该图标（或右击它并选择“调整电源属性”）。

如果你的计算机有多个用户，休眠就没有意义了。只有最后一个用户的Windows设置会被恢复，并且在重新启动时只能输入那个用户的密码。当管理员登录后，最后一个用户的窗口设置及没有保存的数据都将丢失。Windows不能为多个用户保存休眠设置。

2.启动时即为想要的字体

在Windows中，程序有时忘记了你的字体大小设置。为了确保在每次启动Windows时都用同样大小的字体——即使你（或其他用你计算机的人）有

时改变了字体，使Windows每一次启动都输入一个注册表设置。但你并不一定要动用注册表编辑器，你所需的只是一个文本文件。

选择开始→程序→附件→记事本。在记事本窗口中，键入REGEDIT4并按两次Enter键。如果你用的是IE 5.0或其以后版本，键入[HKEY_CURRENT_ USER\Software\Microsoft\Internet Explorer\International\Scripts\3](包括方括号)，按Enter键。如果你用的是IE 4.0，输入[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Internet Explorer\International\1252]（包括方括号），按Enter键。最后，键入"IEFontSize"=hex:02,00,00,00，按Enter键为IE和Windows Help文件申请适当的字体大小。把"02"改成00得到最小字号，改成01得到较小字号，改成03得到较大字号，改成04得到最大字号。

注意，最后一行中的引号是直引号而不是弯引号。记事本默认这种引号。Microsoft Word及其它字处理程序使用注册表不明白的弯引号。如果你打开了记事本的"自动换行"属性（选择编辑→自动换行，在自动换行前打上勾），可能会自动断行，但只要你不按Enter键，加入手工断行就行。

要将文件存为后缀为.reg的注册表输入文件，选择文件→保存为，将文件存在一个不受干扰的地方（例如Windows文件夹或保存批处理文件的文件夹），在"文件名"框中，键入一个像"fontsize.reg"的名字（包括直引号）以便记事本将用你的.reg扩展名而不是它自己的.txt扩展名，然后点击保存。

右击开始按钮，选择打开或资源管理器。浏览程序文件夹中的启动文件夹。右击启动文件夹的空白区域，选择新建→快捷方式。在命令行中键入regedit/s C:\Windows\fontsize.reg，可根据你自己的路径及.reg文件名对以上做出相应的改变。点击下一步，给你的快捷方式键入一个名字，比如重新设置字体，然后点击完成。无论何时你启动Windows或从启动菜单中选择regedit命令，都将回到这个大小的字体上来。

如果你的设置不起作用，调整你.reg文件的路径（从[HKEY_CURRENT_USER]开始）。选择开始→运行→键入regedit，按Enter键。选择编辑→查找，键入IEFontsize，点击查找下一个。查看左边方框中IEFontsize所在的文件夹。将你的.reg文件定位，右击它，选择编辑，改变记事本中的路径使它与注册表编辑器中的相匹配，选择文件→保存。如果有问题，进入注册表编辑器窗口并选择编辑→查找下一个，直到你找到此路径的每一个具体值。在找出最佳路径之前，你可能要多次编辑你的.reg文件并对它进行测试。

3.一次点击退出或重启Windows

我们大家都知道，按部就班地退出、重启Windows很麻烦。为这些普通的操作创建快捷方式就可以省却这些麻烦。在Windows 98中，通过该快捷方式可以不重新引导就退出或重新启动Windows。注意此办法在Windows NT或2000中行不通。

要创建一个退出Windows 9x的快捷方式，打开保存该快捷方式的文件夹。如果要命令在开始菜单中可用，右击开始按钮，选择打开，右击想要用的文件夹窗口中的空白处，选择新建→快捷方式。在命令行框中，键入rundll.exe user.exe,exitwindows，创建退出Windows（Windows 9x 和Windows Me）的快捷方式，或键入rundll.exe user.exe, exitwindowsexec，创建不重新引导就重新启动Windows（只有Windows 9x）的快捷方式。点击下一步，给图标键入一个名字，点击完成。你可以右击（或Alt-双击）该图标显示它的属性，对该快捷方式做更进一步的定制。然后点击快捷方式标签（如果需要），在快捷键框中键入快捷键（如ctrl+b）；也可以点击更改图标按钮为快捷方式选择一个新的图标。多次点击确定按钮直到关闭所有已打开的对话框。如果你让重启命令起作用有困难，打开快捷方式的属性框，在目标行的最后键入空格，后面跟上0或1。

在Windows 98或Windows Me中，你可以创建一个重新引导系统（与只重新启动Windows相反）或退出当前帐号的图标。采取与上面相同的步骤，键入命令行：rundll32.Exe shell32.dll, SHExitWindowsEx 2 (注意区分大小写)。参数"2"导致重新引导。如果该参数变为0，将退出系统并用不同帐号登录；而如果将它变为1，则为上面所说的"退出Windows"命令。

关于Windows Me的几个"如何"

北京 陈云洲

1.时光倒流——在Windows Me下如何恢复系统

从Windows 95开始，微软的操作系统就一直被

称为“没有安全保障的豪华客机”，起飞时候的艳丽足以让你瞠目结舌，但是说不定什么时候就会崩溃，直叫你欲哭无泪。在Windows 98的年代，我们终于可以“稍微”放心了，一旦发现系统崩溃或者注册表损坏，可以使用scanreg命令对注册表进行恢复，挽救濒临绝路的系统。但是那蓝底白字的字符界面实在是让人难以忍受，不过在Windows Me中，一切都变得如此容易简单了。在Windows Me中，有一个先进的“系统还原”功能，这个新功能可以取消对计算机的失误操作并还原以前的设置，就像时光倒流一样。说起来，“系统还原”是一个运行在Windows Me后台的系统程序，每当你使用Windows Me超过10个小时，或者累计有24小时，以及在Windows AutoUpdate中安装新的软件之前，“系统还原”就会自动创建一个“还原点”，一旦系统出了问题，“系统还原”就可以根据“还原点”把电脑恢复到“还原点”创建时的状态，这下，你该对你的文件、电子邮件、收藏夹之类的“宝贝”放心了吧。现在，就让我们来试一试这个让时光倒流的“系统还原”功能吧。首先，打开“开始”菜单中的“帮助”，选择“使用系统还原”，然后再选择“将计算机还原到先前时候”并按下“下一步”，这时候出现了具有可用还原点的画面。选择一个还原点并根据提示往下做就是了，最后重新启动计算机便完成了所有的还原，是不是很简单呢？也许你会担心Windows Me的系统还原功能会把你的数据文件也“恢复”掉，不用担心，“系统还原”恢复的只是应用程序和注册表设置，而对扩展名是.htm、.doc、.xls、.txt、.wps、.jpg等数据文件都不会做恢复。那么究竟哪些类型的数据文件不会被恢复呢？很简单，在你的Windows Me的System\Restore\目录中有一个Filelist.xml文件，用普通的记事本就可以打开，里面包含了一大串的文件扩展名，这些就是“系统还原”放过一马的数据文件，如果你有一些特殊的数据文件，把他们放进来就可以了。怎么样，觉得这个“系统还原”的功能还不错吧，其实Windows Me的“系统还原”并不神秘，你也可以把它看个“清清楚楚、明明白白”。不信，你就来看看。先关掉“资源管理器→工具→文件夹选项→查看”中的所有隐藏开关，然后再打开C:_Restore\Archive文件夹，里面全都是一些.CAB压缩文件，打开一看，哦，原来那些注册表信息、桌面设置以及程序安装数据都在这里呀。

2.送货上门——在WindowsME中如何进行系统更新

Windows Me和Windows 98相比，其全新的“系统更新”功能简直可以说是“送货上门”，它可以把有关操作系统的最新补丁、驱动程序、更新信息等直接发送到你的桌面。在“控制面板”中，选择“自动更新”，这是一个十分体贴的功能，你可以在上网冲浪的时候，让“自动更新”自己识别网络空闲时间，下载重要的更新信息到你的计算机；当下载信息完成之后，“系统更新”会通知你是否现在升级，一切都很方便和顺利。

3.精兵简政——在Windows Me中如何制作DOS启动盘

在Windows 98年代，DOS的地位就已经显得很难堪了，现在针对DOS开发的程序已经是凤毛麟角了，而且DOS16位的兼容代码又使Windows 98脆弱了很多。不过，系统要真出了什么问题，还得从DOS引导启动的时候，还真离不开它。记得在Windows 98中制作DOS启动盘，要慢腾腾等上半天。现在可好了，在Windows Me中，只要把Windows Me下Command\EBD目录中的command.com和io.sys两个文件复制到软盘里面就可以了，看来真的是比以前精简了很多。

尽管Windows Me声称已经彻底抛弃了所有的16位兼容代码，但是由于它还是采用Windows 98的内核，所以说它并没有完全摆脱DOS，因此准备好一张DOS启动盘可以预防万一。

4.破格提升——在Windows Me中如何安装微软拼音输入法2.0

微软拼音输入法2.0是从Windows 98附带的1.6版升级上来的，其中的手写板功能十分方便，得到不少人的青睐。当我安装好Windows Me之后，准备继续安装微软拼音输入法2.0时，却得到提示“对不起，不能由高版本升级到低版本”。我先把Windows Me中附带的输入法删除掉，再进行安装，还是不行。

经过仔细查找，发现在Windows Me中，微软拼音输入法的所有文件被分为两组，一组在Windows Me中的System目录里，一组在Windows Me中的System\IME\PINTLGNT目录里面。这些文件和那些输入法是直接相关的。于是，先进入Windows Me的安全模式，删除这些文件之后再重新启动，再重新安装微软拼音输入法2.0，看，这下好了吧！

虽然Windows Me的稳定性还不能和Windows 2000相比，但是它的许多新功能却值得你去试一试。



读者 振威问：我想把扫描的图片制成VCD相册，在VCD机和电视机中显示出来。请问需要一些什么硬件设备，同时还需要一些什么专业软件才能完成这项工作？

答：制作VCD相册是一项很有意思的技术，不过要想使用的话则需要一些条件。CPU方面，使用C300A以上的机器即可，当然，如果为了处理速度，可以使用Cache更大的Pentium Ⅲ。内存最少应为64MB，128MB以上当然使用起来更加流畅，硬盘可以选择7200RPM带2MB Cache的产品，容量当然越大越好。CD-RW方面，可以选择4－8速的产品，但要注意是否被WinOnCD、Video Pack等系列所支持，此软件可专门制作VCD相册。另外，如果能配合Adobe Premiere 5.0系列，Xing MPEG Encoder及PhotoShop 6.0使用的话更好。

湖南 苏旅

读者 Zero白露问：我想买台廉价的电脑，CPU用的是AMD的Duron，听说技术先进的整合芯片组主板有SiS630、i815系列等，请问他们是否支持Duron？还有什么别的好产品可以支持它吗？

答：很不幸的是，SiS630、i815等都只支持Intel的Celeron，Celeron Ⅱ，Pentium Ⅲ（C）等Socket 370的CPU，而对于Duron等AMD的Socket A CPU并不支持。所以无法兼容使用。但是好在目前又出现了一种SiS 730S芯片组产品，这是首款Athlon平台的高度整合性芯片组，它定位于中低端市场。该芯片组整合了南桥和北桥芯片，内含128bit 3D图形核心SiS300系列，还提供56K Modem、快速以太网、1/10M家庭网络和ATA100传输率。多媒体性能方面它支持硬件DVD回放功能、3D定位音效。还如同i815芯片组一样具有独立的AGP 4×插槽，并且还支持PC133 SDRAM。至于双显示输出，3D VR立体眼镜等技术更是提前预置到位。目前已有不少厂商推出了SiS 730S芯片组主板的生产计划，相信不久我们就能在市场上看到它了。

湖南 苏旅

读者 小强问：我想买台Modem，但看到目前不少人都在谈论什么V.92 Modem连接技术，能否介绍一下该技术？

答：随着ISDN和DSL技术的流行，传统的Modem技术日趋落后了，不过，日前国际电信联盟对连接因特网的56K调制解调器提出了新的V.92传输技术标准（含V.44压缩技术），该标准通过增加数据传输及压缩速率、增大最高连接速度、减少登录等候时间等办法减少以往Modem上网的烦琐步骤和所费时间。同时，使用该技术的Modem产品可利用一根电话线对因特网联接及通话的用户提供更便利的服务，如用户在上网时需要使用电话，则可将因特网连接暂时挂起，待电话通话结束后再自动恢复到原先网络联接状态。通过以上措施，将更加有效地提高因特网用户的连接访问速度。目前国内支持V.92技术的Modem有全向、大白鲨等。

湖南 苏旅

读者 查理问：我想买台打印机，能否介绍一下目前几种常见的打印机产品特点及其优势？

1.针式打印机：针式打印机有着低廉的成本和良好的耐用性，在早期的打印机市场上赢得了大批用户。但由于其噪音大和打印精度较低，已逐渐被喷墨和激光打印机所代替。目前在一些有特殊打印要求的场合（如需要票据打印的银行），它仍在被广泛地应用，针式打印机的代表产品是EPSON LQ1600K系列。

2.激光打印机：激光打印机的打印过程快速高效，而且效果特别好，用一般的激光打印机打印，其文字清晰，效果毫不含糊，就连用在专业纸上用高级喷墨打印机打印的效果也不能与之相比，虽然其价格比一般的喷墨打印机要贵许多，但是从使用成本上来说，激光打印机的耗材成本要比喷墨打印机低不少。此外，

问题解答

由于激光打印机的速度很快。因而激光打印机也广泛用于网络共享打印，成为高级办公的必备工作用品。

3.喷墨打印机：喷墨打印机如今正如日中天，它的流行并不是偶然的：生产技术的成熟，打印精度的提高以及低价位高清晰彩色打印的优势，这一些都是喷墨打印机成为市场抢手货的重要因素。喷墨打印机多采用热感式打印技术，这种技术在打印头部有一加热设备，用所产生的压力促使液态油墨从打印头的喷嘴喷出从而印到纸上。喷出多少油墨由改变打印头上加热设备的温度来控制，目前喷墨打印机的生产厂家主要有佳能、惠普、爱普生等。用户以家用和小型商务公司为主。

4.热转印打印机：热转印打印机利用CMYK四色色带固体染料进行打印，配合其专用的打印纸可以打印出近于照片质量的连续色调图片。一般用于专业印刷及图形输出，代表产品是PENROD系列等。

湖南　苏旅

读者 KLINGER问：最近，我买了一台电脑，装的时候机箱与硬盘不配套，硬盘小一号。所以计算机太响，我该怎么办？

答：你装硬盘的支架可能是5″的，而我们用的硬盘一般都是小号的，所以装起来确实是有些不配套，不过，只要在机箱安装时用个转换硬盘架即可，这样的东西在电脑城会有的。或者把硬盘安装到3″软驱支架上，这样的话也可以使用。实在不行的话，建议去换机箱。当然，硬盘发出响声和安装固定位置也有一定关系，建议以水平方式安装为好。

湖南　苏旅

读者 阿铁问：请问我使用ATA 100卡时如何正常装Win2000？我使用该卡安装Win2000会死机。

答：如果是中文版Win2000，装驱动时会黑屏一段时间（约有几分钟），然后就正常继续。如果不能继续，建议在DMA 33模式下装好Win2000，装好后，先看ATA 100卡是否安装并工作正常（装Win2000时卡上不要接硬盘）。如果确认没有问题，再将硬盘接到卡上使用。

湖南　苏旅

读者 WEAPON问：当我启用了高级电源管理之后，关闭计算机就变成了重新启动了，怎么回事？

答：这多是主板BIOS与Win2000不兼容所致。请升级你的BIOS，而且请把Win2000电源管理中的APM去掉，因为它是为兼容一些老式笔记本而设的，如果台式机使用会变得不正常。

湖南　苏旅

读者 代码问：现有一事，请你帮忙解决。我的一位同事最近在他的机器上装了Win2000，但他的声卡在Win2000上无法发出声音，原因好像是没有Win2000的驱动程序，他的声卡是Trident芯片的，我到Trident主页上看了一下，似乎还没有Win2000的驱动程序，如何解决？

答：这是一个非常麻烦的事情，对于某个硬件设备，如Modem或者声卡什么的，你手头现有的设备驱动光盘或者磁盘中可能没有支持Windows 2000的驱动程序，这个时候你只有两个希望：一是Windows 2000的安装光盘中带有系统设备的驱动程序，二是从网上下载支持Windows 2000的驱动程序。不过也许这两个希望都没有，这个时候，你就只有放弃使用你的这个硬件设备。我的体会是Win2000对太老或太新的硬件支持多有问题。

湖南　苏旅

读者 吕凯问：我想知道除了主板可以升级BIOS外，其他设备的BIOS是否也可以升级？

答：答案是肯定的。显卡、SCSI卡甚至CDRW和数码相机等部件和设备的“BIOS”（在有些设备上叫Firmware，固件，为叙述方便下面我都统称为BIOS）都可以升级。与主板一样这些部件或设备的BIOS也是存放在只读存储器（ROM）里，当前比较正规的部件及设备都采用了可方便擦写的FlashROM来储存BIOS，同时大多数也提供专用的软件来刷新其BIOS。具体方法与升级主板BIOS类似，比较简单。但升级这些设备的BIOS时更要小心，一旦失败恢复起来很难。

湖南　苏旅

读者 Jonny问：我很喜欢用Windows 98的“智能ABC输入法”，因为它有自动存储新词功能，但是每当我重新安装Windows的时候，这些输入的新词就消失了，请问该如何备份这些词汇？此外，我在使用该输入法时，有时候总是出现“词库错误”的提示，很是烦恼，请问这是为什么？

答：呵呵，我也是“智能ABC输入法”的忠实拥护者之一，所以对它自然关爱有加。关于存储新词的问题，该程序是将新词自动加入到系统“动态词库”：即TMMR.REM和RSEER.REM这两个文

件中。如果在重新安装系统后再使用到这些新词，则只要定期备份Windows下的System目录中的这两个文件，并在重新安装系统后恢复到原有目录中即可（覆盖已经存在的两个同名文件）。这里要提醒的是，"新词录入记忆"的最大词条容量为1万7千条。如果超过的话则很容易出现溢出问题，这也算是一个小小的BUG吧。

湖南 苏旅

读者 欧文问：请问网上打电话是怎么回事？我能否用一台通过小区宽带网接入的上网电脑打电话？能否与国外的普通电话通话？

答：应该可以。用Internet Phone打电话的原理是采用特殊的语音压缩技术，在Internet网上传递数字化了的语音信息，通话的双方，需同时在电脑旁，使用相应的软件。话筒插头是插在声卡上的。至于通过Internet与普通电话通话，目前有一些提供此类服务的机构，是要收费的，但费用比普通国际电话费还是要便宜不少，不过，目前服务的地区还有限，使用上也不太灵活。

四川 龚胜

读者 珠儿问：我开机后，显示器无任何显示，在开机时发出一长三短的报警声。请问这是什么问题？

答：通过主机的报警声我们可以大致确定是一些开机故障，你遇到的情况很可能是显卡坏了，或显卡没插稳，请打开机箱重新拔插，或更换显卡。如果开机后长鸣不止，则是内存的问题。若开机后既无显示也无报警声，则可能是电源、CPU或主板有问题。

四川 龚胜

读者 李枫问：由于某种原因，我需要在Win2000和Win98双启动的机器上重装Win98，请问我该如何做？

答：你有两个办法，一是Format原来装Win98的硬盘分区。用98启动盘启动后，全新安装Win98，安装完成后，用Win2000光盘再安装Win2000，待安装程序拷贝完，安装文件出现安装选择时，按R键选"修复"，再按R键选"紧急修复"，你就又可以回到Win2000和Win98双启动了，原来的Win2000中的所有应用程序也完好无损。最后删掉所有$打头的文件和文件夹即可。另外，还可以不用格式化Win98的分区，在Win2000环境中，删除Win98以及与之相关联的目录，例如Program files等。然后，以DOS方式启动，挂上光驱，安装Win98就可以了。

四川 龚胜

读者 席琮昱问：我同时安装了Win2000和Win98，一次意外断电后发现Win2000和Win98双启动菜单丢失了，请问怎样恢复？

答：直接用Win2000安装光盘重新安装，安装向导拷贝完文件后，第一次出现安装选项时，选"修复"（按R键）；再选"紧急修复"（再按R键），即可。

Win2000的启动菜单，在C:\下的BOOT.INI文件中，你可以修改Win2000启动菜单的部分选项。注意BOOT.INI是一个隐含的系统文件，修改前要改为正常属性。用写字板打开后，你可以看到：

```
[boot loader]
timeout=6
default=C:\
[operating systems]
C:\="Microsoft Windows 98"
multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(2)\WINNT="Microsoft Windows 2000 Professional" /fastdetect
```

你可以调整菜单等待时间及修改默认启动系统等。

四川 龚胜

读者 冰封峡谷问：为什么我的其他计算机无法访问装有Win2000的电脑中的任何资源？

答：你可以试试这个方法：在用户管理中使Guest用户有效就可以了。具体操作方法：控制面板→用户和密码→高级→点Ueser文件夹→然后在右边的Guest上点右键进行其属性设置→在常规选项卡中将Account disabled前的对勾去掉。

四川 龚胜

2000年24期读者 海培问：我是天网防火墙个人版1.01的用户，以前已经注册过了，后来我的系统出了问题，我把C盘快速格式化了，重装了Win98，又重新安装了天网防火墙。重新启动后，叫我注册，我去了天网的网站以新用户的名义注册，可网站说我是已注册用户，不巧的是，我把密码忘记了，用户名也记不太清楚。我换了个新名字去注册，网站还是说我是已注册用户，到现在我还

是没能注册成功，恳请指教！

答：你遇到的问题，我也曾遇见过。我认为是因为你用的是指定的IP地址上网，以前在天网上登录过，而天网网站没有自动退出登录的功能，因此，只要你用这个IP地址上网，天网网站就把你认为是以前登录过的用户而不让你再次注册。

解决的办法有两个。一是换个地方上网，应该就可以了；二是修改系统设置，进入"控制面板"中的"网络"，双击TCP/IP->拨号适配器，在IP地址页面中选择"自动获取IP地址"，再重启即可。

读者 飞狐



读者 小云问：我在玩《轩辕剑Ⅲ外传——天之痕》时，在月河村打听雷夏泽的位置，知道村民因河神祭而禁止任何人过桥，便叫我们先去村长家休息，到村长家和于小雪第一次见面，后来得知要15岁女童祭河神，到了大夫家知道大夫的女儿被抽中做为祭品，但小雪愿意代替。因此小雪的弟弟要主角去救小雪，到这时候剧情就发展不下去了，我该怎么办？

答：因为祭河神是第二天，所以先去休息一夜，第二天去地图下方和小雪的弟弟说话就可以触发剧情。

北京 得得

读者 贝伊问：我现在在玩《石器时代》测试版，有个问题要请教各位前辈，在游戏中，我无法和NPC交流，也无法在各类商店里购买东西，为什么？

答：没有对话选单是《石器时代》较为特别的地方，你要和哪个NPC对话，就站在他面前，然后随便输入些字符（大概是为了反映那个时代人类还没有完整的语言吧），就可以和他对话或交易了，如果要与人类玩家交流，直接站在他附近，输入你想说的话就可以了！

上海 贝鲁卡

读者 猎恐龙的人问：我在玩《石器时代》测试版，我出生在玛丽娜斯渔村，我走了很长时间才找到了另一个村落——科奥村，我想留在科奥村，但每次退出游戏再登录进去都默认在玛丽娜斯渔村出现，我该怎么办？

答：看来，你玩游戏不太细心，至少要把村里的建筑设施都看一下才行呀，其实每个村子都有一个记录点——一个金黄色的图腾柱，只要按要求找到需要的物品，就可以在那里记录，下次再进入游戏就会出现在你最后记录的村子！

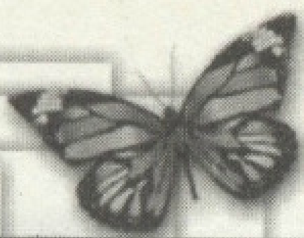
北京 士大夫

疑难求解

读者 Sun问：最近在用OICQ2000的1201版时，突然出现问题，症状是：只能接受信息，要回信息时便出现一个提示框上书：can not create the msg box，且在打开消息管理时总是非法操作，连续重新安装了N次（N>9），都没有用。这是为何，望能尽快答复。

读者 无名问：我最近在电脑方面遇到了一些问题，希望你们能帮助我解决。机器配置：奔腾Ⅲ 733、内存258MB、精英P6VAP-A+（带声卡）、IBM腾龙2代30.6G、长城电源、美格XJ770、G400 16MB的显示卡，请问：为什么我每次开机以后，无论进入Windows或BIOS，要重新启动时，显示器都不会开，显示灯也不亮，只有电源完全断电后，再开机才可以，这到底是什么出了故障？

读者 POPNAME问：前段时间装上了Windows Me，使用的是Windows自己带的猫的驱动，我想换一个驱动，就把Vmm32.Vxd删了，机子就启动不了了，安全模式也不能进。于是我重装了98，用以前的老驱动，连接速度是50K，可每秒钟只能接收400个字节，发送800个。换了几个以前用的很好的驱动都不行。接着换插槽也不行，换了一个33.6K的猫情况一样。以前这猫用得很好，型号是实达5600PB。救救我吧。



游戏？人生？

夜深了，淡淡的黑幕笼罩着整个城市，褪去它一天的喧闹，仅仅留下肃穆的沉静，危机四伏的沉静。

我来了，便这样无声无息地降落在一幢古老建筑物的屋顶上。我一身黑色的夜行服，与这沉静的夜简直是完美的结合。

抬起头，一轮明月悬在夜空中，没有繁星的陪伴，它那么孤独，寒冷，正如我的心。远处，泰晤士河静静地流着，被渲染成黛色的水波泛着银色的光，依旧那么动人。一切都还是老样子，我却忽然发现它们是那样的陌生——原来我好些年都没有回来过了！

我是谁？有人说我是英雄，我知道我不是。只不过这些年来东奔西走，完成了一些似乎不可能的任务。也有人说我是无耻的盗墓者，我知道我也不是。只不过我的第一次任务是在一座古墓中执行的。四处奔波到底是为了什么？财富？荣誉？这些对我来说不过是过眼烟云。但人们却不这么想，而且对我已经取得的一切充满羡慕，可谁又能够明白我内心的孤寂？

迷迷糊糊地来到了地铁站。这里空荡荡的，一个人影也不见。晚风轻轻地吹，落叶和纸片儿轻舞着，旋转着；在这死一般的寂静中，隐约飘来些地铁轰鸣的声音，只那么一会儿，马上便远去、消失了，我却丝毫没在意。我走上了自动扶梯，进入了站内。两旁的雕塑被昏黄的灯光映出一排排长长的影子，一直延向远处，与那深不见头的车道连成一片。忽然，几条跳动的黑影蹿了出来，仿佛从那雕像的影中分离出来一般。我迅速从腰间掏出了双枪——我的招牌，甚至没有一刻的思考，完全是条件反射。他们已经没有机会了。3发子弹，3条黑影倒在血泊之中。其中的一个还想做最后的挣扎，然而我的耳朵告诉了我所发生的一切，尽管我背对着他。两个扣动扳机的声音，却只传出了一次枪响。我熟练地还枪入袋。一切又恢复了宁静。我可以想像出我当时的表情——没有表情。也许，我的心早已麻木了。我知道我必须一直向前走，并消除路上出现的阻挡我前进的障碍。我打开照明灯，沿着铁轨向一片黑暗走去——靠近我的目标。也不知走了多久，我突然感觉到脚下的铁轨开始震动，越来越强烈。一股不祥的预感刹时涌上我的心头，很快地，一列呼啸而至的火车驶入了我的眼帘。这时，我猛地瞥见不远处的一扇紧锁着的小门，我后悔于自己的大意，然而一切都太迟了。我只得静静地闭上了眼，静候那黑色的死亡之吻……

尽管一阵难以名状的痛苦之后，我又被我的存档送回了最初那个头顶一轮孤独的明月的古老建筑的房顶，但我的心依然不能平静。死亡的洗礼不仅带来了无尽的痛苦，也又一次让我向自己提出了那个积蓄已久的问题：到底为了什么？

我无法多想而又一次立即踏上了征途。但也就在这一刻，我骤然找到了答案：超越自我；为它而生，为它而死。

"我是谁？"

"我是劳拉·克劳馥。"一个"我"答道。

"不，我是克莱尔。"另一个"我"答道。

"不，你们都错了！我是赛特。"又一个"我"说。

"我就是我。"我说道。

生活中，人们往往感叹生命的短暂，以及在这短暂的一生中经历的有限。的确，谁不渴望拥有一份充满百味的人生感悟呢？这当然也包括我。也许现在对我谈"一生"显得过早了些。现在，我只是个学生。从小到现在都生活在一个固定而且相对狭小的空间里，反复经历着也算"丰富"的经历。我对多彩的人生与体验也同样怀着强烈的渴望。于是，我深深地恋上了这神奇的东西——电脑游戏。

请不要以为薄薄的游戏画面之下除了感官与精神上的刺激之外一无所有。当然，我不能否认10几年前我第一次接触它时的确是因为那种它独有的刺激而被吸引。但是毕竟那是以前的事了，今天一切都不同了。在感受一个好游戏的过程中，我感觉自己已同游戏的主角融为一体，奇妙的我中有他，他中有我，我的性格也随之发生了变化，当然也包括我的模样。让我完完全全地成为故事发展的一分子，或喜或悲，或成功或受挫，在其中体验百变的人生，千态的世界，以领悟不同时代、不同民族之文化酝酿而成的游戏中风采各异的世界观。

作一名电脑游戏玩家，我想是有一定压力的，特别是在这样一个认识存在误区的社会里。它甚至被某些人谓为"电子海洛因"。也许我的话扯远了些，但无论如何，我都相信它会伴我走过一生。因为：

"一名玩家，玩一个好游戏，可以不眠不休，直至晨风掀起轻帘。游戏人生，人生游戏，在游戏中感悟人生！"

湖北 杨濛





来信问答

读者 xie

我是一名中学生，更是贵刊的一铁杆——不，金杆读者。在这里有一事请教——请问怎样才能有机会在贵刊的“晶合聊天室”里刊登自己的文章，敬请相告，谢谢。

答：顺应广大读者多年来坚持不懈的强烈要求，今年“晶合聊天室”终于扩军，从1页变成了2页。聊天室稿件的需求量顿时增加了1倍。不用说，得靠诸位朋友鼎力相助了。想上聊天室其实也很简单，你写的文章不一定要很优秀，但必须有自己的特色。

读者 tqb

近几期的大软里的错字越来越多了，还有出现了注释与图示不符的现象。作为一个忠实读者，我不得不给你们提个建议，应该设一个找错信箱，鼓励广大读者找错。让我们的大软少一些错别字，越来越健康！

答：tqb朋友的意见很好，我们将在今年的读编往来中设立一个不定期的子栏目，名字叫做“抓你没商量”，同时建立一个新的信箱，专门针对杂志中的错误。只要你找到了我们杂志的错别字或者其它错误，请第一时间通知我们，我们将对每处错误的第一个发现者给予一定奖励。举错信箱：error@popsoft.com.cn。

下面是一封读者来信。

奥美的“暗黑”，暗黑的奥美

——谨以此文“献给”奥美软件及所有国内正版软件代理商

前些时候，怀着对《DIABLO Ⅱ》（以下简称D2）这款经典游戏的热爱，还有一颗想为国内正版献一份力的心，我“清仓”买下了一套奥美最新推出的“D2”白金豪华版。

只见包装精美的纸盒上写满了“赠送”的各式“精美”礼品，仿水晶像框，超大拼图，D2精美咖啡杯，免费战网CD—KEY……真让人看了垂涎三尺。抱着这沉甸甸的一大包，真有一种为正版献力的自豪感。可到家打开硕大包装盒的那一瞬间，我倒宁愿从一开始就做个低劣的D版购买者。

先从那“水晶”像框说起，纯属劣质塑料框里面加一张模糊纸卡；“精美”咖啡杯和街边乞丐用的搪瓷缸没什么区别，只是多了几个模糊难辨的D2骷髅（用这种杯子喝咖啡想必谁都不会再觉得咖啡香了，真是戒咖啡的高招）；那超大拼图真可算名副其实的大了，费了好大一番力把那些粗糙的纸片按号拼起来，发觉自己根本不知道那到底画的是什么；最后来说那和D版相比的必胜王牌免费战网CD—KEY，盒内根本不是暴雪提供的战网CD—KEY，纯属奥美自编代码。看来要想上暴雪官方战网，光买这正版D2是显然不行的！

——认栽！谁叫自己贪“礼品”小便宜，买套D版不就完了。要不，普通版也行，不会吃这么大的亏，照样扶持了正版。可真就那么简单么？

后来听一位买了D2收藏版的朋友说，那个版本更“黑”，礼品差，价格贵，完全和暴雪网上发行的D2 COLLECTION VERSION不同不说，预订比上市还来得贼晚……

我实在是忍不住了，难道我们这些正版支持者就是让奥美这样的代理商宰割的原料？吓！

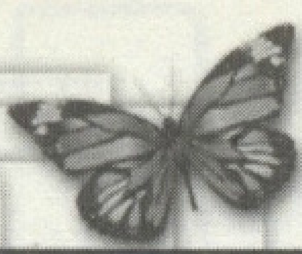
像这样的发行商，怎能成为我国正版事业健康发展的支柱？从道德上来说，他们比盗版还不如，最起码买盗版不会有受骗或被误导消费的感觉，不是吗？不错，在国外，暴雪公司依靠配送D2相关精美礼品，创下了软件销量的又一里程碑。作为国内的暴雪唯一发行代理，想循他们的足迹再创辉煌，就应学习人家对事业的认真作风和对顾客的真诚态度，而不是靠低劣礼品来欺骗那些相信正版支持正版的消费者。而D2在国内的发行，无疑又一次伤害了我们这些善良的正版消费者。

正版代理发行的不完善管理体制，造成了正版软件消费者的利益得不到保障。我想这也是D版在国内屡禁不止的原因之一。

致总编：多年来《大众软件》陪我走过了充满酸甜苦辣的PC学习之路，但一直没能在上面发表一些自己的看法，今天本人强烈要求此文能在《大众软件》上发表，不求稿酬，只求捍卫那群支持正版的消费者的利益，望能如愿。谢谢！

昆明 倪立峰

编者按：言者无罪，闻者足戒。



"女性与游戏如是说"系列论坛之

生铁管见

我们这次搞的"女性与游戏"的大讨论，因时间关系本期还没有得到大家的响应。阿飞一面令牌扔在我的脚下，本人只好自己前来骂阵了——生铁虽是不死生物，可也怕"阿飞"一类人啊！我仔细想了想，其实这个话题早在1998年杂志上就有过讨论，而且在各大网站上这类论坛也一直没有间断过。一件事的讨论延续至今在社会上仍然还有市场，说明它本身还存在某些问题，起码是没有得到公众心理的默认。希望在不久的将来，女性与游戏这样的讨论将不复存在。下面一则新闻，就说明了某些问题，当然了，它和我们要讨论的问题还是有一定区别的。

由美国儿童咨询机构Children Now委托实施的一次调查活动显示了女性在当前美国电子游戏产品中的形象，这次调查对PS、N64和DC等游戏排行榜前10位的游戏作了统计，发现这些作品有92%是以男性为主角，54%以女性为重要角色，在这些以女性为重要角色的作品中，38%的女性都有比较多的身体裸露，46%的女性拥有极细的腰部，38%的女性拥有较隆起的胸部。该调查还发现，这些游戏中的女性大多表现得十分多嘴，而他们的男性同伴则显得沉稳持重。

"这一分析足以反映我们的电子游戏业对于女性传递着一种不正确的信息，很容易误导我们的孩子，使他们以为作为女性的形象就应该是这样的。"Children Now总裁Lois Salisbury说，"少男少女们会在与新媒体的接触过程中不自觉地接受这些不健康的信息。"

最后要告诉大家的是，主办者之一的上海主旗科技因故退出了这一活动。不过，来稿的时候，还请写清你的地址，我们也有奖品的。E-mail:reader@popsoft.com.cn或post-boy@popsoft.com.cn。

晶合互动"在线游戏调查"活动揭晓

有人认为，2001年将是网络游戏年，连我们新世纪第一个月的配套光盘《水晶宝合》也随盘赠送2张盘的《网络三国》游戏。凭借人与人之间的互动交流这一明显优势，这种类型的网络角色扮演游戏普遍受到了玩家的欢迎。无疑，它将成为将来游戏的主流。游戏的制作和玩家的喜好，都将会朝着这方面前进。

晶合互动公司做的这个调查，得到了众多网络游戏迷的热忱回应。这是一个良好的开端，不过，也仅仅是个开端。随着网络游戏的进一步发展，这类调查活动还将进一步扩大。

以下是本次调查幸运读者的名单：

广东	江武	**江苏**	周正兴	**辽宁**	马强	**陕西**	王凯
四川	刘平	**陕西**	蔡超	**广东**	李星	**北京**	顾正
辽宁	李淑丹	**广东**	杨蔚	**湖南**	马亦林	**湖北**	曹磊
上海	朱彦	**上海**	俞懿娜	**河南**	韩枫	**黑龙江**	宫飞

北京 Toy

生化危机外传（一）——危机四伏

在我的记忆中，我和我的家人总是生活在这个西部的小镇里，与世无争。没有什么刺激和惊险的经历可以让我在朋友面前炫耀。虽然生活就像一条平静的河流，但我却自得其乐。当我在镇子里的中学毕业，本打算早点找个工作--在镇上的报社工作的Robert先生就曾经跟我提起过，以后在他那里工作的事。但我那严厉的父亲却以家长的威严彻底砸碎了我的美梦，“不行！你还没出生前，我就在为你能上大学攒钱，可你却不肯去！如果你还是我的儿子，你就必须得去RACCOON市上大学！”我带着一脸无奈，希望从母亲那里寻找安慰，母亲只是微笑着对我说：“亲爱的，别泄气。你的父亲很爱你，你能够大学毕业是他最大的愿望。而你，应该遵从上帝的指引，去吧，别担心。”“可父亲不是上帝。”我心想。虽然我并不相信母亲的上帝，但却不能让母亲对我失望。“好吧，妈妈。”我点点头。

不久，他们把我送上了去RACCOON市的早班列车。“小家伙，我希望你圣诞节回来时，能脱掉那一身孩子气。哈哈……”这就是父亲的临别赠言。“是！爸爸！”我生硬地以军人的腔调回答了他。在列车上，我对餐车供应的食品毫无胃口，只好靠在座椅上昏睡。不知过了多久，列车员叫醒了我。“嘿，先生，RACCOON市到了。欢迎下次乘坐本次列车。”我睁开朦胧的双眼，提着行李下车。站台上已经灯火通明。我站着向西北望去，漆黑的夜幕下，矗立着一座霓虹闪烁的城市，那就是RACCOON市。“该死的RACCOON，我来了。”我心里默念着。

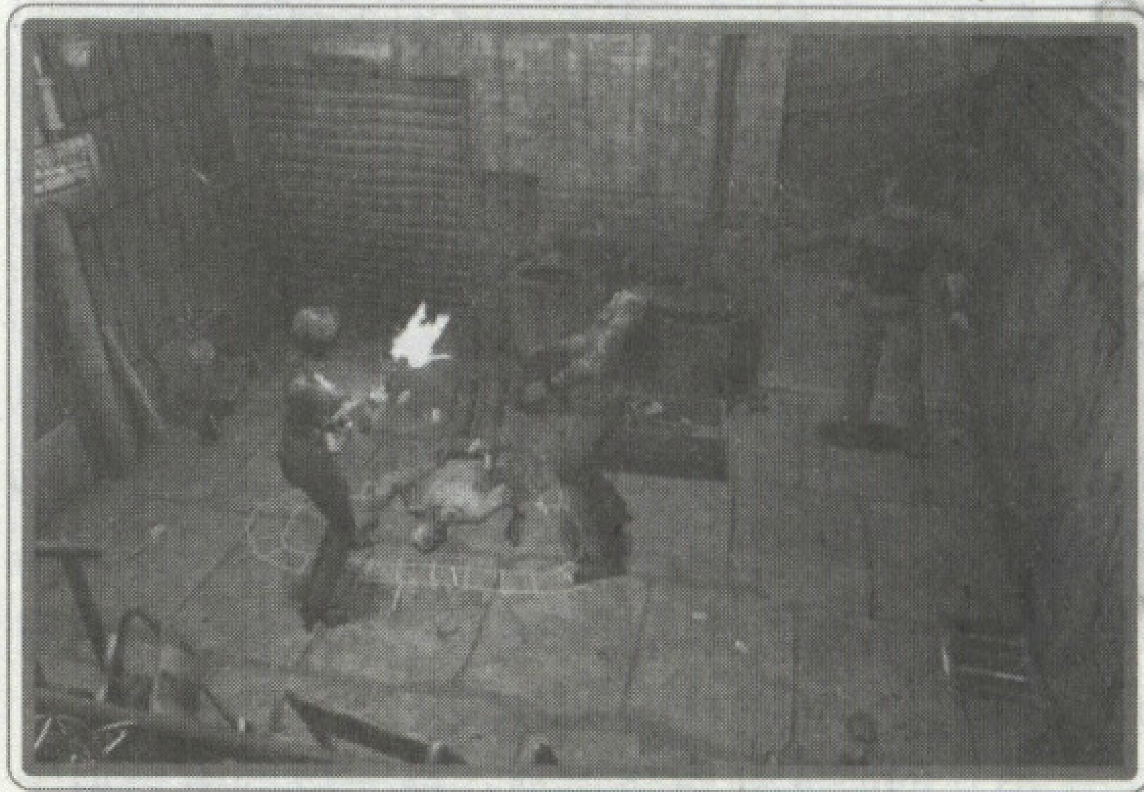
还好，RACCOON市的市民并不难相处，很快我就在市区租住了廉价公寓。入学上课一切都很顺利，但我依然没打消找工作的念头。不久，我便开始向RACCOON市的《消息报》投稿，并希望能在两个月内收到第一笔稿费。“早晚有一天，只有我才能干自己该干的事。”我对着父亲的照片说。

每天的课程一结束我就匆匆赶回公寓写稿，没多久，我就和公寓的胖警卫Cobby彼此熟悉了。Cobby身材又矮又胖，中午见面时，多半是在吃着大号的匹萨，看着橄榄球赛。“Cobby，你应该注意节食了。”我笑着说：“小偷闯进来也会这么劝你的。”Cobby边开门边说：“没关系，Summy说我的体型应该保持，哈哈哈。你听说了吗，电视新闻里说市郊发生了怪物吃人的事。难道除了怪物和外星人他们再也编不出新鲜玩艺吗？”“那么你可要当心了，听说怪物最喜欢胖子。”“多谢你的提醒，好了，进来吧，午安Toy。”

“怪物？鬼才相信……”我回到房间，脱下外衣，打开了电视。正是RACCOON市市长的发言现场，“亲爱的市民们，请不必担心，市政府已经派遣了两批STARS精英队员，前去调查此事。相信，真相不久就会水落石出。我将实现我竞选时的承诺，打击恐怖，保护每一位守法公民……”

“太精彩了”，我暗自发笑，“看来下届市长又是他了。除非他没有足够的钱，塞满议员的口袋。”

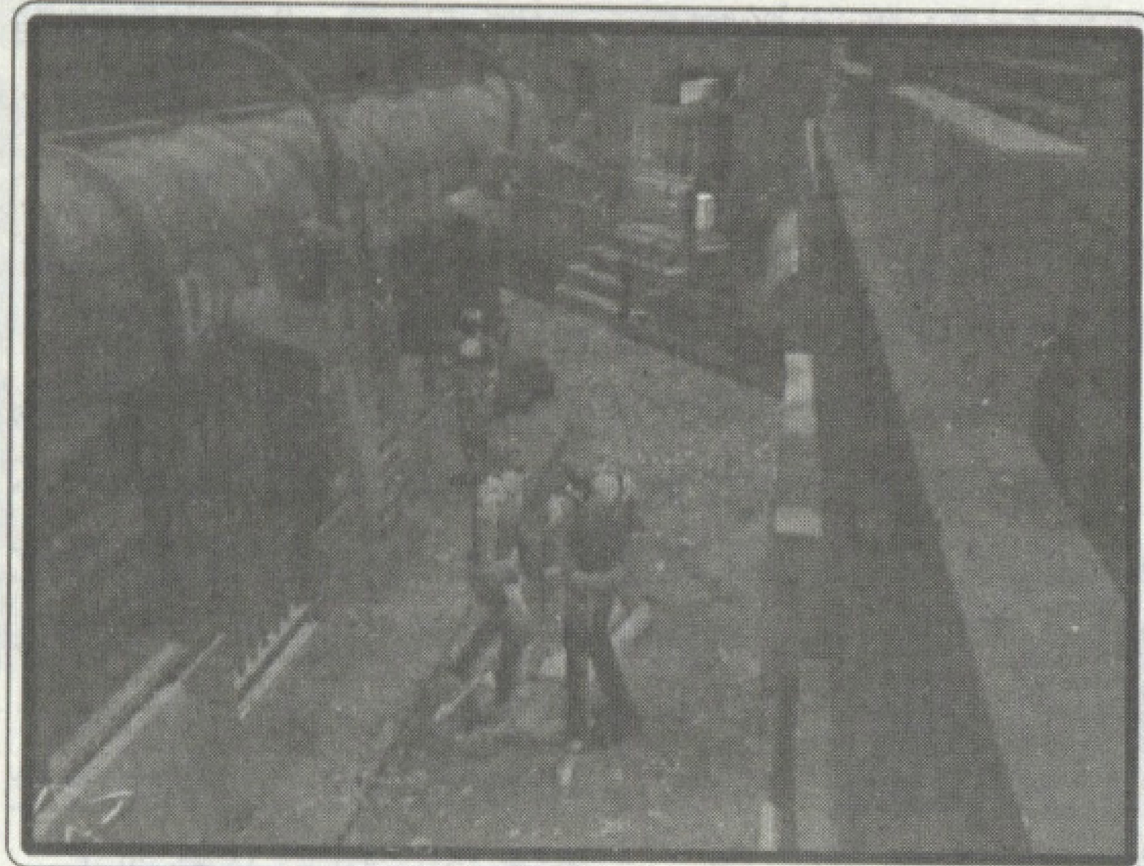
也许这是个好故事，但几天后，市长却没有如期出现在电视上。本以为怪物的新闻走到了尽头，可街市上的传闻却越来越多。听说，郊区发生了大爆炸，前去调查的STARS队员A小队全部阵亡，B小队也仅有3人幸存。市民们强烈要求知道真相，市长不得不在此发布市民公告，要求市民不要恐慌，并下令以制造恐慌的罪名撤销了负责调查此事的STARS人员的职务。但这并不能平息人们的疑问。几天以来，连学校的学生也要响应工会的倡议，打算到市府前去游行。正当一天中午，我



们还在为此争论时，突然所有的电视频道都停止正常广播，转播市长的讲话：“市民们，鉴于前一段

时间发生的不幸事件，为防止更大的社会恐慌和社会秩序混乱，州政府授权、市政府决定，RACCOON市暂时由军警接管，所有市民未经特许不得随意离开市区。希望市民与警方合作，谢谢。”此刻的市长就好像在参加葬礼一样面无表情，当然没人提醒他忘记幽默。

由于禁令，学校也无法正常上课。我和许多人一样只好各自回到公寓，听进一步的消息。“天



哪，这一切竟是真的。”Cobby这样对我说，“Summy吓坏了。”我劝他多陪陪女友，但我自己也隐约有一种不详的预感。这时我才头一次感觉应该给父母打个电话，但当我抓起公寓的电话时，才发现所有的长途线路都已经被切断了。“他们要干什么！”我们似乎已经与世隔绝了……

没几天，新的政令发出，要求所有的市民都必须去市中心广场，接受疫苗注射。公告上讲是为了防止一般疾病。在中心广场上，支起了数十顶草绿色的简易帐篷，四周布满了手持武器，身穿防化服的军警。人们好像是在被押送着排成队走进帐篷里。整个广场沉浸在一片死亡的气氛中，只有小孩子的哭声不时地从人群中传出。在帐篷里，医生们正一边以极快的熟练动作给惊恐的人们注射一种血红色的疫苗，另一边则透过防毒面具以近乎机械的声音向人们解释：“别担心，这只是为了你们不再生病……”

“他们给我注射了什么？”，Cobby朝我抱怨，“回家后我就呕吐不止，浑身发冷。连匹萨也不想吃了。”“可能你太累了，Cobby，好好休息几天就没事了。”我安慰他，但我却不能安慰我自己，因为我和他有了一样的反应……

不安的时光在缓缓流逝，前一段的事态似乎已经得到控制。关闭的商店现在又开始陆续营业，Cobby又可以像往常一样享用他的匹萨，就连那些在大街上巡逻的军警也除去了令人恐怖的防化服。因此学校也决定恢复上课，虽然学生比以往明显减少了。但是长途电话还是不通，更不可能离开这个鬼地方。我渴望能回家，哪怕只是听听他们的声音。几天后，我竟收到了父亲很久前写的一封信。“别以为你和我赌气不打电话就可以放弃学业！这些日子你在干什么……”“唉”，我深深叹了口气。于是我写了回信，简单解释这里的一切，然后投进了学校的邮箱。可天知道，他们能不能收到我的回信。

当我返回公寓，却看见Cobby正和他的女友召集所有的房客。“Toy！你来得正是时候。让我们开个舞会庆祝一下吧！”Cobby看上去很乐观。“庆祝什么？”“没听说吗，禁令将在下周解除！可能很多人要离开这儿了，你们是我最好的房客……来吧！”我也高兴地加入了舞会的行列。我们在大厅里挂上了彩灯和饰品，抬来长桌，摆上各种小甜食和红酒，打开欢快的音乐，于是所有的人都陶醉在漫天的舞步和红酒里。他们也邀我跳舞，但我实在跳不好，Cobby请我饮酒，我也只勉强喝了一点，一会儿我就觉得有些头晕，坐在了角落的一把椅子上。看着面前这群极力忘记恐怖的人，憧憬着回家的路途。

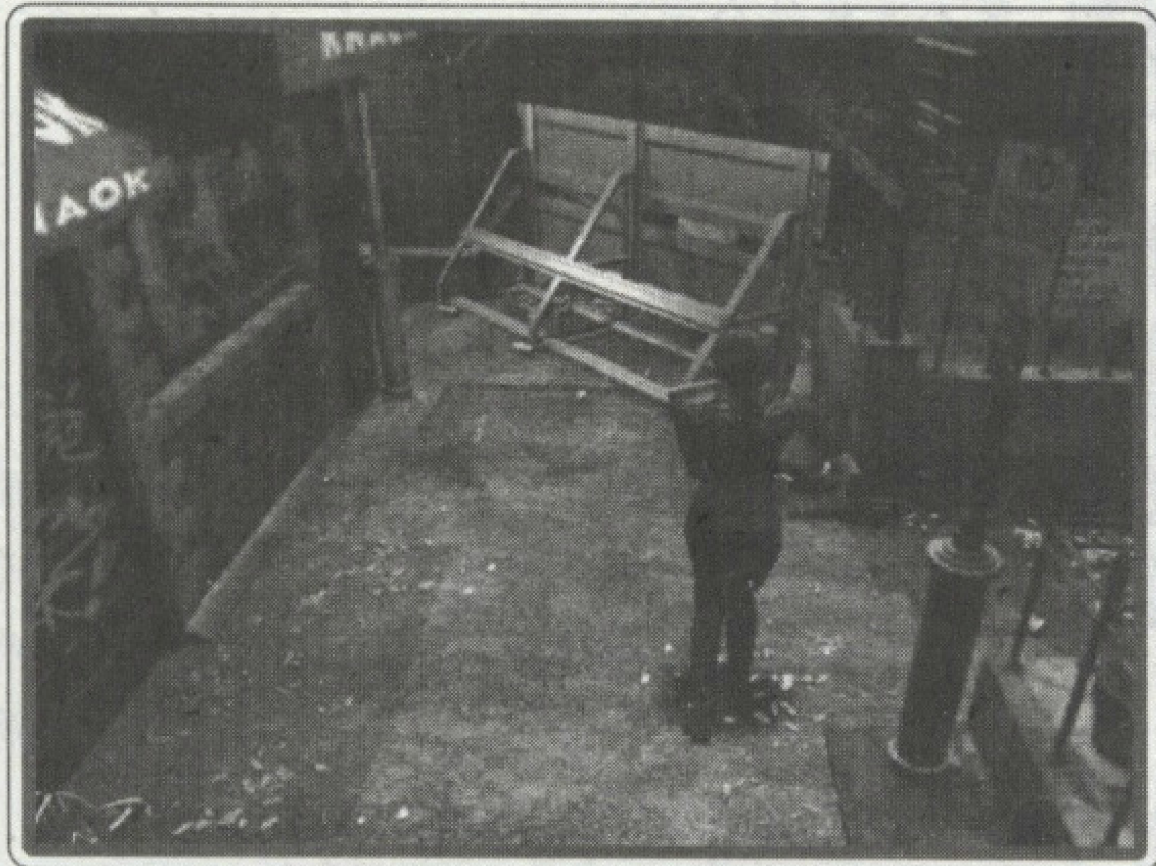
Cobby端着红酒走了过来，坐下。“好了，Toy，高兴点儿。”说着又饮了一大口红酒。这时我才注意到他左手受了伤。“发生了什么事？”我指着他包着绷带的手问。“没什么，Summy的宠物狗咬的。今天早晨，这家伙发疯似地狂叫，我去看发生了什么事，却被它咬了一下。它甚至还要袭击Summy，我用枪解决了它……Summy很伤心。”我



点了点头，可能是酒精起了作用，我慢慢地睡了过去。

在剩余的日子里，我整理着自己的行李和日记。电视里的节目都是过去的老片子，除此就是反

复播放军方的通告。但对我来说，所关心的只是禁令到底何时解除，让我尽快离开！我终于按捺不住烦躁的心绪，关掉电视，抓起外套，来到了大街上。我漫无目的地想最后一次参观这座钢铁般冰冷的城市，直到天很晚我才饿着肚子往回走。当我经过一条阴暗的小巷时，突然听到了巷口传来了一阵剧烈的咳嗽声。在这样寂静的夜里，咳嗽声又如此急迫，使我禁不住停下了脚步。透过昏暗的灯光，我看见一个高瘦的身影，靠着墙，不断地咳着。紧接着就是呕吐。一只玻璃酒瓶从他手中滑落，摔得粉碎。“先生，要我帮忙叫医生吗？”我小心地靠近问他，“先生，你在听吗？”咳嗽声更加剧烈



了，那个身影似乎再也无法承受，重重地跪在地上，倒了下去。“快过去看看！”旁边酒店的老板叫一个伙计跑了过去。许多行人也围拢过来。“天哪！”那个伙计站起来，带着一脸的惊讶，“他已经死了，没有心跳和呼吸。”这时，几个巡警分开人群跑了过来，看了一眼尸体就向上司报告。仅几分钟，两辆警车风驰而来，十几名巡警迅速封锁现场，尸体用一大片白尸布遮盖起来。巡警希望疏散围观的人群，但人们并不想离去。这时酒店的老板挤过来，“嘿，警官，我是目击证人，我认识他，他是怎么死的……”“没什么，他只是喝得太多了，好了，你们回去吧。如果需要，我们会找你作证的。”巡警就这样喋喋不休地向路人解释，劝他们散去。我站在疑惑的人群中正要离开，忽然，一位妇女的尖叫又让我停了下来，“看呀，那人还活着！看！”所有人的目光都落在了那片尸布上，下面的尸体果然动了一下。紧接着传来了一声低沉的仿佛从坟墓中发出的嚎叫。而刚才那位喊话的巡警，此时也带着一脸的惊诧，缓缓把头转向了地上的尸体。声音正是从裹尸布下发出的。“快拔枪，开火！”警车上一位警官喊道。现场的警察稍微犹豫了一下，但那尸体却随着又一次吼叫猛地站了起来。围观的人群中发出骇人的惊叫，四散奔逃，我却被逃命的人撞倒在地。当我转回头，借着灯光看见了那个酒鬼扭曲变形的脸。他竟摇晃着扑向一个正慌乱拔枪的巡警。四周传来几声枪响，但子弹丝毫没有减缓那个酒鬼的速度，巡警立刻被扑倒了。那个酒鬼狂嚎着，张开大嘴，竟要咬巡警。周围的警察迟疑着不敢再开枪。这时，我身边传来一声低闷的枪响。酒鬼的脑袋一下被炸开了，尸体不住抽搐着向一侧倒下去。

那个开枪的人把我从地上扶起来，他显然是一名STARS的成员，因为我注意到他穿着蓝色的STARS制服。刚才倒地的巡警喘着粗气跑了过来，“Fox队长，谢谢。太危险了。”巡警边说边擦着溅在他制服上的血迹。“没什么。以后不要犹豫，一旦发现感染者死亡，开枪一定要打他的头部。”那个Fox队长收起枪，把脸转向我。也许我太紧张，以至难以控制自己的声音，“我……我只是恰好经过……我……我看到……”“不要呆在大街上，快回家吧！”Fox放低语气说。“好的”，我转过身想走，没走几步又被他叫住了。“来吧，坐我的车，送你回去。”于是，我坐上了Fox的警车。

和Fox坐在车的后排。在路上，Fox问了我很多问题，却对刚才的事一句也不问。只是听他说，幸运的是，自己的家人不在RACCOON市。我还是禁不住问他到底发生了什么。Fox顿了一下说：“已经没必要瞒你了，那个人已经被病毒感染，他



变成了一具丧尸。希望这一切快点过去。”

公寓到了，我勉强支撑着自己的身躯，回到了房间。一头倒在自己的床上，昏睡过去。我真希望我永远也不要醒来。

（未完，待续）

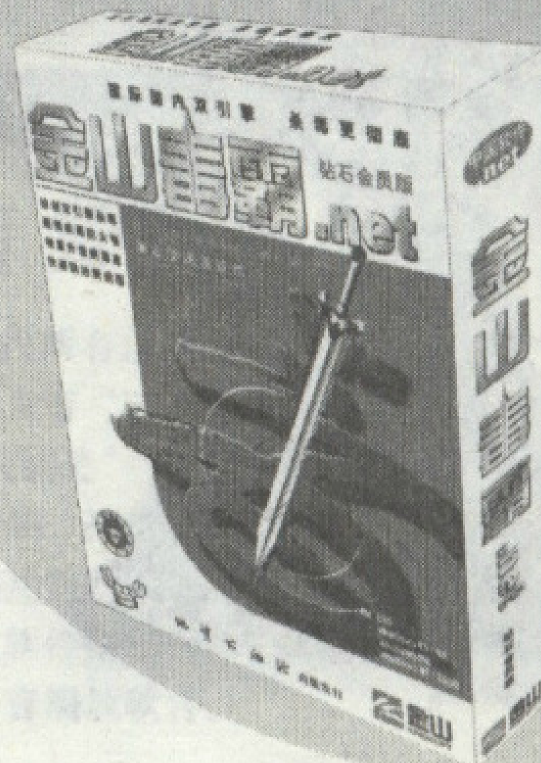
大众软件服务快车

广告索引



金山毒霸.net

国际国内双引擎，杀毒更彻底！



双引擎杀毒——国内自主研发引擎轻松扫除国内数万种流行病毒，DrWeb国际引擎全面狙击国际恶性病毒。一次购买，相当于拥有两套杀毒软件,双重保险，杀毒更放心。

包罗万象，拥有超强的查杀病毒功能

杀毒种类 多 彻底查杀CIH病毒、蠕虫病毒、邮件病毒、压缩文件病毒及黑客程序。
抗毒能力 强 强大的病毒防火墙，时刻监测来自光盘、软盘、网络等途径的病毒。
查杀技术 新 采用最新启发式搜索技术，轻松检测各种未知病毒和有害程序。
支持平台 全 采用纯32位跨平台技术，全面支持DOS、WIN95/98/NT/2000/Me。
升级速度 快 中俄两支反病毒组联合监测新病毒，每周增加查杀百余种最新病毒。

钻石会员版，买一送六，享受超值服务

用户只需寄回回执卡，在18个月内将全免费获得**6**套最新升级的金山毒霸完全版光盘及精美会员期刊，免费邮寄，直送到家，一次购买，相当于拥有**七**套金山毒霸正式版！

1套金山毒霸钻石会员版 = 1张光盘+2张软盘+高级记事簿+会员期刊+**6**张最新正式版金山毒霸光盘

金山毒霸升级公告

◆金山毒霸11月18日上市后已进行第五次升级，共新增查杀**848种**最新病毒

◆支持查杀流行恶性病毒：**圣诞节病毒、罗米欧与朱丽叶病毒**及其变种

◆金山毒霸用户请尽快到www.iduba.net网站或各网上升级服务中心下载升级，或到当地金山毒霸服务中心拷盘升级

详情请咨询:010-62524868-678或服务网站：www.iduba.net

热卖中

标准版
零售价~~158~~元
优惠价**98**元

钻石会员版
零售价~~298~~元
优惠价**198**元

有效促销期截止至**春节前**

金山毒霸店面升级服务中心：

北京连邦软件	010-62525338-8309	联想公司	010-62986638	哈尔滨金北方	0451-6415498	昆明黑马	0871-5134930
北京万众合力	010-82627435-813	沈阳希望	024-23909650	大庆金银来	0459-6319892	昆明连邦	0871-4138178
北京正普软件	010-82624500-627	辽宁华储	024-23882911	呼市方圆	0471-6957968	昆明威豪	0871-5144846
晶和顺达	010-82634097	沈阳连邦	024-23842237	重庆天极	023-63620624	陕西辉煌	029-5519833
天极信息	010-82657868-603	沈阳赛乐氏	024-23882382	重庆连邦	023-63538239	新疆辉煌	0991-5826655
北京圣比尔	010-62527962-8011	大连连邦	0411-4321308	四川连邦	028-5240280	新疆华顺	0991-2810057
北京里仁公司	010-62615307	大连盛辉	0411-2303516	成都新四方	028-5444147	上海茂立	021--63226198
北京树人	010-82658156	长春连邦	0431-5635251	成都济利	028-5217234	上海连邦	021-63735610
北京育碟苑	010-82656590	哈尔滨希望	0451-2510446	成都赛乐氏	028-5452657	上海新华书店	021-63618145
鸿达电子	010-62630457-8023	哈尔滨瑞利	0451-6260102	成都新华书店	028-6644740	南京连邦	025-3364289
南京探路人	025-4526432	苏州沧浪精华	0512-7246529	长沙连邦	0731-4457950	广州思富特	020-87509952
杭州美迪	0571-8271301	天津津科	022-27383000	长沙德智	0731-4458868	广州大众	020-83790899
杭州南北	0571-8073048	天津连邦	022-27402940	南昌希望	0791-6234342	广州精华	020-81098325
合肥连邦	0551-2822963	石家庄连邦	0311-6978123	河南连邦	0371-3944977	深圳书城	0755-2073276
上海赛乐氏	021-63743028	石家庄鼎新	0311-8611094	河南希望	0371-5728136	深圳连邦	0755-3220641
南京新高	025-3371350	太原连邦	0351-4120673	郑州赛乐氏	0371-3944962	深圳伊登	0755-3782602
徐州连邦	0516-5606665	武汉连邦	027-87889385	广州南软	020-87532791	福州连邦	0591-7811693
杭州连邦	0571-8853577	武汉凡高	027-87884793	广州骏网	020-87531488	福建希望	0591-7601824
济南长川	0531-8559435	武汉赛乐氏	027-87877246	广州黑马	020-87518008	海南希望	0898-8511848
青岛力邦	0532-3884825	武汉天问	027-87874577	广东连邦	020-87572481	海口连邦	0898-8540137
				广州金碟	020-87569092	南宁连邦	0771-5315399

金山毒霸网站升级服务中心：

卓越	www.joyo.com	天极	www.yesky.com	新浪	www.sina.com.cn	21cn	www.21cn.com
搜狐	www.sohu.com	首都在线	www.263.net	网易	www.163.com	中国下载	www.download.com.cn
中华网	www.china.com	硅谷动力	www.enet.com.cn	赛迪	www.ccidnet.com		

卓越网订购:www.joyo.com
新浪网订购:www.sina.com.cn
服务网站:www.iduba.net
通过公安部最新标准严格检测

地址：北京市9605信箱 邮编：100086 电话：010-62524868 E-mail:support@kingsoft.net 经销订购热线：010-62638312
免费咨询热线：800-810-5770（北京地区） 技术支持热线：010-62524868转678 欢迎邮购 邮资免费 电话：010-62524868-537

金山 KINGSOFT
http://www.kingsoft.net

千呼万唤始出来
隆重上市

SCAN AND KILL VIRUS TOOLS
计算机杀病毒工具

KV3000

强力杀病毒软件

敬告用户

KV3000反病毒软件
经公安部抽查检测达到
一 级 品 水 平

根据《中华人民共和国产品质量法》，经国家质量技术监督局批准，公安部科技局负责组织实施了2000年度社会公共安全产品质量行业（部门）监督抽查。其中我公司生产的**KV3000系列反病毒软件检测中被评为“一级品”**。而在此抽检前的一次测试中，KV3000被评为“二级品”。这次抽查，公安部没有通知得分数，只知道了检测等级结果。

我们高兴的将这次检测结果，通知KV3000的用户，请你们放心，江民公司一定不辜负用户希望，不断努力提高产品的质量，做好服务，保持一流的杀毒水平。

北京江民新科技术有限公司
二000年十一月十日

主要特点

防、查、杀、修、扩五位于一体功能强大的实时监测防火墙，防杀DOS病毒、Windows病毒、宏病毒、网络蠕虫、黑客有害程序、网络炸弹、恶性CIH病毒等，能防杀国际上数万种病毒和国内数千种病毒。尤其是，独树一帜的强大的硬盘救护工具箱和灾难修复功能是电脑用户的必备工具。

如何升级换盘

KV3000系列分为国际版和国内版两大部分:
国内版为: KV3000/KV3000W　**国际版为**: KVW3000/KVD3000

对于KV300＋用户(或刚刚购买或刚刚换盘)，免费升级到KV3000国内版，方法是到当地购买处或升级点拷贝，或从升级网址上快速下载。对于KV300老用户，如需获得全套功能强大的KV3000系列，凭原盘片以**60元／套**优惠价升级换盘(包括国际和国内版)，优惠期为一年。KV100/KV200升级换盘费: 100元／套。

KV300 → KV3000 质的飞跃

	KV300	KV3000
1.	查杀数千种国内流行病毒	查杀4万多种国际国内流行病毒;
2.	适用于DOS/Win95/98	增加了WinME/WinNT4/Win2000;
3.	可查3种压缩格式	可查数十种压缩格式;
4.	不能查邮箱压缩格式	能查邮箱压缩格式;
5.	查未知病毒率60%	查未知病毒率80%以上
6.	单一功能的硬盘分区表修复	更强功能硬盘救护工具箱;
7.	新增神经网络敏感系统，使查杀病毒更敏锐、准确、快捷;	
8.	KV300一张软盘	KV3000光盘一张、软盘两张。



邮购
KV300/KV300+用户只须将原盘片寄回即可升级到KV3000: 60元／套，
KV100/KV200升级换盘费: 100元／套
KV3000价格: 178元／套（均含邮资）特快专递另加30元／套
地址、邮编详见本报右下角。收款人: 江民公司

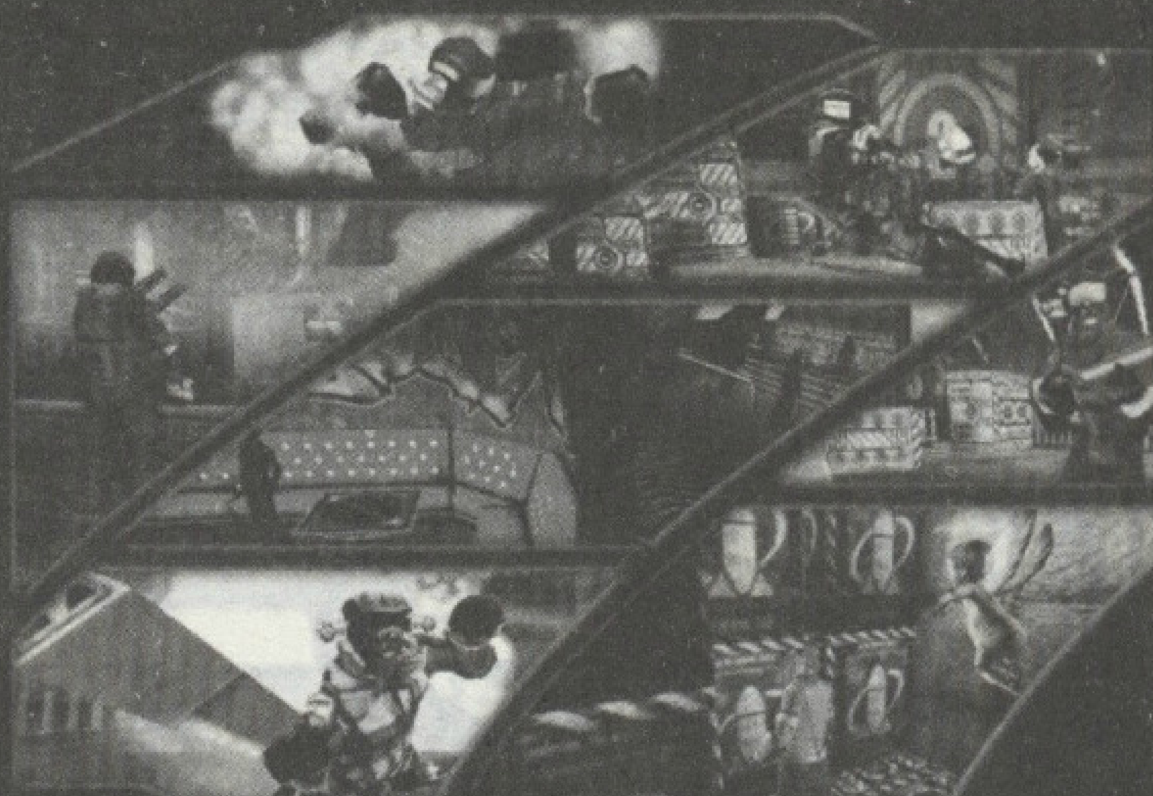
KV3000零售价每套: 178元
升级换盘大优惠每套: 60元
免费热线: 8008102300
网址: http://www.jiangmin.com
http://www.jiangmin.com.cn

江民科技 Beijing Jiangmin Science Technology Co.,Ltd

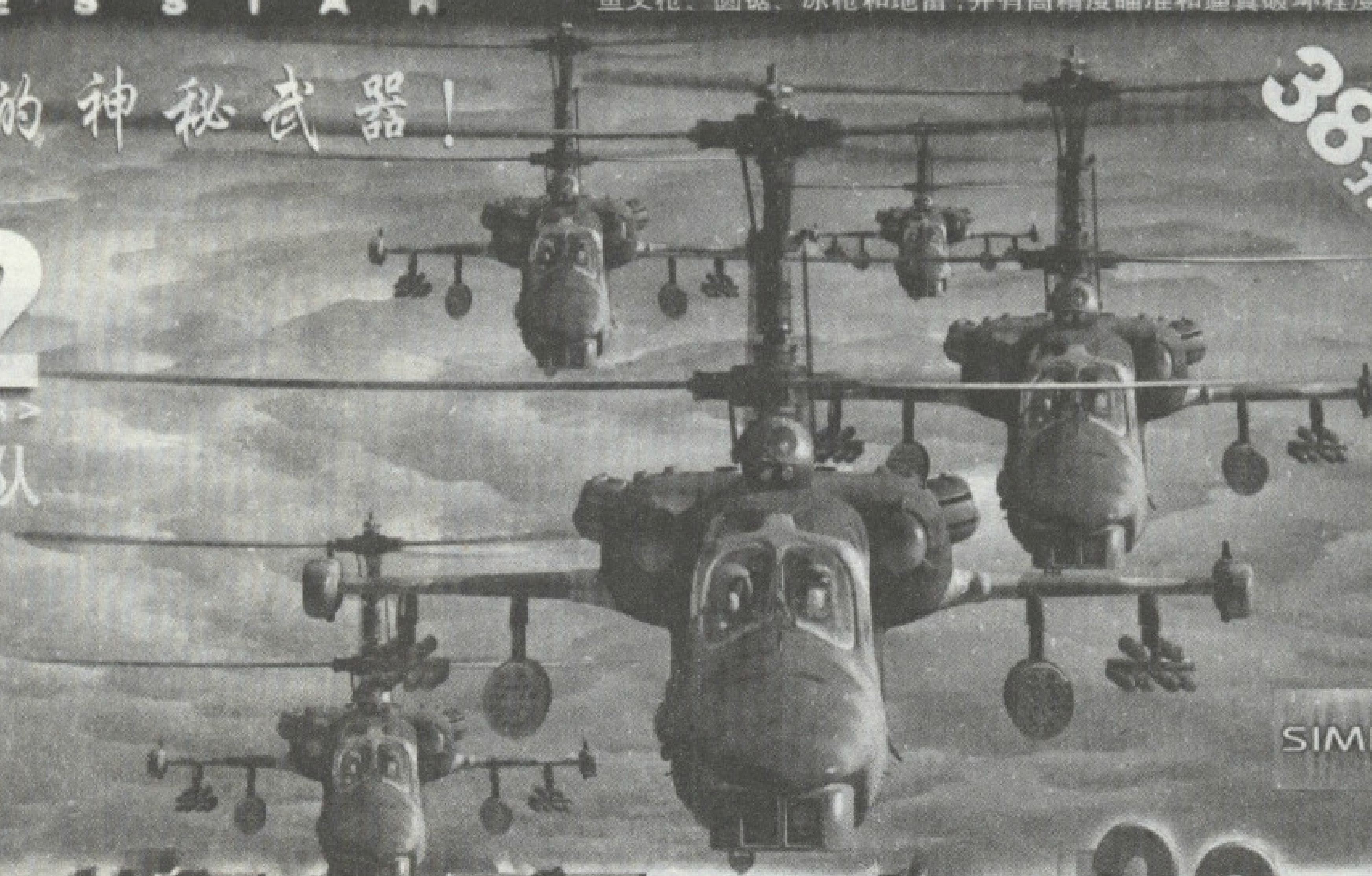
北京江民新科技术有限公司
地址: 北京市海淀路171号大华商厦写字楼A座二层
电话: 010-62510187　010-62510116　010-62510226
传真: 010-62510153　邮编: 100086



Shiny
Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.



2CD
中文版
38元
百变天兵
(弥塞亚)
MESSIAH
• 可支配和控制的生物超过40种。从庞然大物到细小的老鼠，都需要一个活的思想，他们随时都准备被您驱使。
• 所有的生物都是真实的，您可伤害或帮助他们；当他们感到恐惧和害怕时，便会逃跑，或者运用整个世界的势力反对您并对您进行攻击。
• 超过十几种独特的破坏性武器：喷火枪、轻机关枪、火箭筒、鱼叉枪、圆锯、冰枪和地雷，并有高精度瞄准和逼真破坏程度。



来自俄罗斯的神秘武器！
38元
KA52
<TEAM ALLIGATOR>
鳄鱼直升机中队
GT Interactive Software
SIMIS



王牌赛车 38元
继成功推出KA52鳄鱼直升飞行中队后
第二部超低价位精品模拟游戏
著名赛车系列的王牌
赛车族的个性选择 还有一架滑翔机
美仑美奂的跑车 丰富多采的赛道
设计体贴 三种游戏模式
操控独特 场景精美
VIPER Racing
SIERRA STUDIOS
雪乐山
奥美电子
A E C
www.aomeisoft.com
奥美电子(武汉)有限公司
地址：武汉市江汉北路34号九运大厦10楼D座2号
E-mail:cheung@public.wh.hb.cn

新年寄语：

新的一年、新的希望、新的气象，邮购中心衷心感谢各界朋友在即将过去的一年里，给予我们大力支持和帮助！同时我们相信:有各位朋友的关心和厚爱，邮购中心必将更上一层楼！

网员朋友们：

您们好！从2001年起，邮购中心将举行换卡活动，凡持有大众软件邮购中心网员卡的读者，均可换取金卡，换取费20元，金卡有限期为两年。另外，2001年每月将会刊登一些网员特价产品，供网员朋友们邮购，详情请见 www.jhpop.com.cn "晶合软商网"。新网员交纳30元，方可获得此金卡。

2001年
金卡换取活动

晶合强力推荐



一场捍卫爱斯嘉大陆的和平圣战即将展开！

★经典战略游戏重出江湖　★超炫3D场景崭新视觉
★华丽战斗特效耳目一新　★亲切操作介面容易上手
★完整转职系统自组兵团

零售价：48元　网员价：45元



心理素质是成功的关键

——奥运会金牌得主 刘璇

精彩案例＋精美漫画＋专家点评

提高情商，无往不利

完全版4CD—零售价68元 网员价：60元

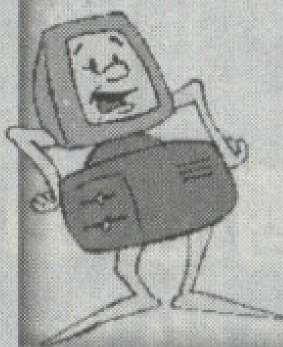
精华版2CD—零售价38元网员价：35元

大宇资讯经典武侠RPG代表作之一

武林中最大原危机期等着您来化解

霹雳奇侠传





★《仙剑奇侠传》的制作小组
★《轩辕剑3》的游戏引擎
★狂徒、DOMO联袂经典奉献
★大宇首席动画设计师林克敏精刀之作
★引爆武侠RPG游戏欣赏新观念
★感受八音才子黄文择演绎大霹雳精彩人生

（3CD简体中文版，赠《仙剑诗集》）

零售价：88元　网员价：80元

各位读者：

新年好！新的一年到来了，我代表大众软件邮购中心的全体员工祝大家新年快乐，万事如意。

如果您错过了邮局订阅《大众软件》不要紧，大众软件邮购中心将为您提供邮订服务，可直接寄达您家。《大众软件》杂志（半月刊，全年156元）、光盘（月刊，全年240元）和《电脑新时代》杂志（月刊，全年72元）从邮购中心订阅，平寄邮费免收，挂号邮寄每期加收挂号费2元。另外，凡在邮购中心订阅全年杂志和光盘者，赠送《大众软件》第六届奖券两张和精美小礼品一份 MP3唱不停，同时还有一张有效期一年的金卡，凭此卡在邮购中心邮购产品可享受网员价格。

现在我还要告诉大家一个好消息,《大众软件》杂志社为答谢在邮购中心邮购的读者，特给邮购中心留有100套《水晶宝合》和《大众软件五周年－写在杂志边上》，如果您需要的话，现在就可以邮购。

邮购方法：邮局汇款

汇款单填写方式

收款人地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱

邮编：100089

收款人姓名：大众软件邮购中心

汇款人地址：请用正楷填写清楚（按此地址邮回订阅的杂志或其它产品）

大众软件邮购中心电话：010-82634092 82634107

★热卖新品★

MP3系列:

产品	价格
齐秦	28/25
王菲	28/25
罗大佑	35/32
张雨生	25/23
新天使帝国	48/45
心魔	38/35
西游记	38/35
雷霆战机	48/45
大唐三藏	38/35
傲世三国	69/65
三国风云II	49/45
模拟天堂5	20/20
浪客剑心	28/26
魔法时代	38/35
三国游戏纸牌	38/35
小鳄闯天关II	50/45
模拟人生－美好生活	50/45
FIFA2001	50/45
都市计划39。	90/35
东周列国志	48/45
危机最前线－为自由而战	38/35
三国群英传II（简装版）	29/25
古墓丽影IV最后的启示(仟僖版)	38/35
街机游戏库	28/25
大刀	68/65
文明II权倾天下	50/45
爱的记忆（标准版）	38/35
爱的记忆（豪华版）	69/65
新神雕侠侣	69/65
新倚天屠龙记	69/60
灵魂使者	50/45
异域惊魂曲	98/90
财神3000	38/36
捍卫总动员	48/45
企业王国	48/45
交通巨人	48/45
女皇骑士团	48/45
神偷2——金属时代	68/65
平妖传	39/36
圣诞任务	29/29
暗黑破坏神II（金装英雄版）	188/165
暗黑破坏神II（标准版）	98/90
暗黑破坏神II（豪华版）	228

产品包装较大，需加20元邮费

★娱乐天地★

产品	价格
霹雳奇侠传	88/80
麻辣大富翁	25/25
《半条命》梦幻组合	98/95
梦幻模拟战1	25/23
梦幻模拟战2	38/35
梦幻模拟战典藏版	98/90
刀锋边缘	98/80
龙行江湖	78/70
末日决战	39/36
大话西游（典藏版）	38/35
梦幻帝国2（标准版）	38/35
梦幻帝国2（豪华版）	69/65
极品街机游戏王	19/18
铁血联盟II	48/45
红鹰敢死队	48/45
会声会影4	98/90
毒蛇赛车	38/35
动作天下	28/25
黑暗之光	23/21
极品街机	28/25
影视超人	28/25
幻想纪元	39/35
轩辕剑3	128/110
仙剑奇侠传	25/23
明星志愿II	48/42
明星志愿2000	48/48
魔法大帝	58/55
特勤机甲队III（屏保壁纸集）	35/32
可爱小猫咪	38/35
永远的伊苏	68/65
料隆外传	48/45
最终战记	48/45
大话西游	20/18
奇迹时代	50/45
异度空间	38/35
女神学院	28/26
KA-52鳄鱼飞行中队	38/35
恐龙危机(标准) 48/45	
笑傲江湖会员卡	28/25
笑傲天涯	69.9/65
幻舞天使	48/45
雷神小组	29.9/28
虚拟人生2	35/32
烽火三国II	29.9/29
心跳回忆典藏版扑克牌	18/18

★百宝箱★

产品	价格
金山词霸2001(专业版)	38/35
金山词霸2001(升级版)	19.8/19
金山快译 .net2001(标准版)	38/35
金山快译 .net2001(升级版)	19.8/19
金山毒霸（标准版）	98/90
金山毒霸（钻石会员版）	198/185
超级解霸2000	38.8/38
超级解霸白金版	38/38
Redhat Linux7.0 精装版	38/35
Redhat Linux7.0 简装版	12/12
3DS MAX3.X 制作全面通	35/35
驱动之家	38/35
克隆专家	38/35
还原精灵	38/35
音速光驱	38/35
影音播霸	38/35
东方影都（标准版）	29/26
东方影都（经典版）	39/36
东方影都（豪华版）	39/36
纯爱信纸	48/45
编程高手	148/135
2000年万能工具库	35/32
大众电子贺卡DIY	18/18
黑客防线2一远程工具全面解析	28/28
魅力四射（简装版）	49.90/45
魅力四射（豪华版）	69.90/65
火星人3D Studio MAX	99/90
COOL 3D 3.0 完整中文版	48/45
会计资格考典2001	38/36
千僖大餐	19.9/19
新电脑工具箱II	35/32
WINDOWS 9X/ME 注册表系统工具大全	28/28
卡通电脑设计宝典超值版	38/36
轻轻松松做闪客－FLASH5.0	35/32
决战黑客－追踪黑客全攻略	28/28
诺顿网络安全特警2001(中文版)	238/210
诺顿个人防火墙2001(中文版)	138/120
新英语900句	69/60

★攻城略地★

产品	价格
异尘余生II攻略	14/14
最终幻想八攻略	15/15
英雄宝典——英雄无敌3攻略	18/18
攻略手札（2）	7/本
攻略手札（6、7、8）	7/本
鹿鼎记二部曲完全攻略	15/15
沙丘2000攻略	35/35
黑客攻击防守秘技	29/29
黑客攻防技巧大全	28/28
麻辣大师2－完全"网恋"攻略篇	28/25

★万智牌★

产品	价格
大战役起始牌	99/90
大战役补充包	29/29
预言起始牌(英文版)	99/90
预言补充包(英文版)	29/29
玛凯迪亚起始包(英文版)	99/85
玛凯迪亚补充包(英文版)	29/29
宿敌起始牌(英文版)	99/85
宿敌补充包(英文版)	29/29
万智牌专用牌夹	128/118
进口透明牌套	20/20
红色牌套	60/60
黑色牌套	60/60
万智牌九格牌模	4/4
进口透明牌盒（100张）	13/13
进口透明牌盒（150张）	16/16

敬请关注"晶合时代金卡工程"热线咨询：010-82634093、82634088

大众软件邮购中心

每次邮购产品需另付邮费5元　欢迎免费索取晶合软件广场（邮费2元）

邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱　邮政编码：100089

热线咨询：010-82634107 82634092　E-mail:jhyf@popsoft.com.cn

晶合|连锁

神奇演示

时间：2000年12月18～26日

地点：广州、成都、上海、北京

事件：YADASoft在各地分别召开渠道论坛大会，来自全国各地的正版软件专卖店老总们现场观看了这样的神奇演示

随机地从酒店中请一位从来没有接触过电脑的服务员，让她坐在电脑面前，用《开机就会》学习和使用电脑。现场没有任何人多言，她居然象位电脑高手一样一步步的开始操作计算机。注目中，一切都是那么轻松、熟练、和自然……

学电脑，用《开机就会》





开机就会　开机就用
两大包装　双重分量

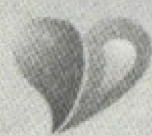
不拆开　一起售

共：129.99元

【软件内封装有一分钱人民币】

精心设计的教学内容　如同对您量身定做　方法独特(已申请国家专利)　制作精良　气势恢宏

使一个从未接触过计算机的人，马上就能使用电脑。并在短时间内成为一个能够熟练应用计算机的电脑高手的神奇软件！



雅达伟业 YADASoft　北京市宣武区虎坊路11号337室　yadasoft@9d99.com
010--63510103、63510638、63582092　www.9d99.com



晶合软件销售连锁组织
北京连锁店

假期回馈消费者

买一送一：自2001年1月15日起至2000年2月14日止，在北京晶合软件连锁销售组织各直营店购买软件、耗材，订阅《大众软件》、《电脑新时代》杂志、光盘的消费者，即可获赠软件1套或网校1个月免费上网卡1张；

特卖场：自20011月15日起至2000年2月14日止，在北京晶合软件连锁销售组织各直营店全部商品9折销售，更有特价商品低至1折；

晶合连锁会员大招募

晶合软件连锁销售组织将在北京地区招募会员，会员可在晶合软件连锁销售组织各店以优惠价格购物，免费获得晶合软件广场以获取最新软件信息，以及参加晶合软件连锁销售组织的各类会员活动，招募详情见各店店内海报

诚征加盟

晶合软件连锁销售组织诚征北京地区经销商加盟，我们拥有几千种产品的库存，与各厂家良好的合作关系，高效的配送体系，强大的媒体宣传，这些，只要您加盟晶合软件连锁销售组织即可全部拥有。我们愿为您的事业发展插上一对翅膀！

百脑汇新店开业

地址：百脑汇三层3036

电话：65995814

联系人：周珏、高健

西单科技大厦新店开业

地址：西单科技广场A06柜台

联系人：吴爽

主要业务：软件批发、零售、《大众软件》杂志、光盘的销售、《电脑新时代》杂志的销售

诚征加盟 联系电话：010-82634096 联系人：苏立新、张华

E-mail：market@popsoft.com.cn

现已开始发售

精品铁盒装 18.00元

永远的心跳

心跳回忆创作资料扑克——珍藏版

北京地区销售支持——

晶合北京总店	67164859	晶合知春中发分店	62630299	晶合新城广场分店	67647711-102	晶合新世界分店	新世界四层
晶合西单华威分店	66030657	晶合百脑汇分店	65995814	晶合垂杨柳分店	67786334	晶合和平里分店	84210214
晶合大兴分店	69202500	晶合安定门分店	86472172	晶合奥尼特分店	63823449	晶合长椿街分店	66018119
晶合万寿路分店	68159093	晶合科苑书城店	68565544-2095	晶合怀柔分店	69654005	晶合盛世情分店	62052901
晶合西单科技广场分店	A06柜台						

开拓辽阔疆土，缔造梦想王国

上市热卖中！
简装版：38.00 简体中文版
精装版：69.00元（送T恤、帽子）

玩腻了复杂的《文明》系列后，你应该来个轻松简单的《梦幻帝国II》。一款不容错过的游戏，其操作界面较前作大为简化却又不失其丰富的游戏内容，反而更能达到惊人的娱乐效果。

—PC GAMER

梦幻帝国 拓荒时代 简体中文版

IMPERIALISM II

媲美《文明II》的策略游戏

- 40余种海权时代军队与平民单位，并包含了300年间（公元1500——1800年）所发明的100余种科技成果
- 更完善的人工智能，呈现各帝国不同的拓荒历史、外交手段及战略技巧
- 高解析度的巴洛克画风，展现海权时代欧洲富饶的人文景观
- 容易上手的操作界面，轻松的教学战役，让你快速进入经济、外交与战争的世界
- 支持各种多人连线对战功能






《计算机办公应用、网络技术（电子商务）、程序设计与专业理论系统化阶梯教程培训班》招生启事

■ **中心简介：**

先河培训致力于计算机科学的教育与普及，自1993年推出以来，先后在大连市开办了三十多期近两百个不同层次的培训班，培训学员逾万名，经过近8年的不断发展和完善，先河培训已成为大连市影响最大、效果最好、最具专业水准的计算机培训。

2001年度面向全国推出的1360个学时的培训班是在总结前数期培训班的基础上发展而来，其课程设置较以往更为系统、全面和专业，内容也更新颖、更具时代特征，培训中心全体教师和工作人员将继续本着求知务实的态度，一如既往地为广大学员创造一个在不太长的时间内系统、全面、深入、专业学习计算机的环境。

■ **招生对象：**有志于系统、全面、深入、专业学习计算机的社会各界人士(可以是初学者)。

■ **学习时间：**2001年3月5日～2001年9月2日(26周)，每周学习六天，每天分上、下午两个单元，每单元4个学时，每周周一、周二晚加课一个单元，每周学习共计14单元(56学时)，26周共计364单元(1456学时)，其中教学计划学习时间为340单元(1360学时)，其余24单元(96学时)为机动时间(五一劳动节放假三天)。

■ **培训内容：**(1360学时)

第一部分：办公应用篇(180学时)

①办公应用：Windows 98/2000、Office2000 (Word、Excel、Access)(50学时)
②平面设计：Photoshop、Freehand、CorelDraw(50学时)
③多媒体制作：3DS Max、Authorware(50学时)
④工程设计：AutoCAD 2000(30学时)
⑤计算机英语基础：辅助课程，非标准学时内、业余时间进行、不另收费。(30学时)

第二部分：网络技术与电子商务篇(400学时)

① 计算机网络原理(50学时)
② Windows2000与局域网(80学时，含组网实践)
③ Linux操作系统(30学时)
④ ASP程序设计(50学时)
⑤ SQL Server程序设计(60学时)
⑥ 电子商务及课程设计(50学时)
⑦ 网页制作：HTML、FrontPage、DreamWeaver、Flash、Firework(80学时)

第三部分：程序设计篇(400学时)

① C++ 面向对象的程序设计(70学时)
② Windows高级程序设计(基于Win32 API)(70学时)
③ Visual C++ 程序设计(基于MFC)(70学时)
④ Visual Basic程序设计(60学时)
⑤ Java语言程序设计(60学时)
⑥ Oracle数据库程序设计(70学时)

第四部分：专业理论篇(380学时)

① 计算机系统概论(32学时)
② 数字逻辑电路(72学时)
③ 计算机原理(72学时)
④ 离散数学(54学时)
⑤ 数据结构(54学时)
⑥ 操作系统(36学时)
⑦ 软件工程(36学时)
⑧ 硬件组装与维护(24学时)

■ **师资力量：**大连理工大学及全国范围内特聘的计算机专业资深教师(教授、副教授、博士)主讲，他们拥有丰富的科研和教学经验，大多在前三十多期近两百个培训班中数十次担任各专题的主讲，具有良好的专业素养和敬业精神。

■ **教学设备：**培训中心拥有大连市最先进的多媒体网络教学机房，人手一机，软硬件环境一流。

■ **地理环境：**培训中心总部设在大连理工大学，全国培训教学中心地处黑石礁，交通方便，毗邻大海和各高校，自然人文环境一流。

■ **结业证书：**培训考核成绩合格者，培训中心颁发毕业证书，此证书将证明您接受过系统全面的计算机专业教育。在培训期间，您还可以参加培训中心组织的《全国计算机信息高新技术等级考试》，劳动部颁发证书，全国通用，此证可作为您择业与职称评定的依据和证明。

■ **食宿条件：**培训中心统一安排学员住宿，房间配有电视、电话和饮水机，标准的住宿安排是6~8人间，学习期间每人的住宿费是1500元整(床单、被褥齐全)，培训中心设有食堂和洗衣房，生活费用自理。

■ **收费标准：**全部课程1360学时(含理论学习、上机实践、硬件组装实习和网络安装实习)学费6800元整，住宿费1500元/6个月，学费、住宿费共计收费8300元整；教材资料费实收。

■ **报到时间：**2001年3月2、3、4日。

■ **报到地点：**大连理工大学西山10舍(中国科技管理大连培训中心学员宿舍楼)北六层(605为招生接待办公室)

■ **报名方式：**欢迎来电、来函或从网上索取学习计划、课程安排、学员报名登记表等详细资料，电话、传真及E-mail报名均可。

■ **网络地址：**http://www.xianhe.net

■ **电子信箱：**genesis@mail.dlptt.ln.cn

■ **咨询电话：**(0411)4681998、4681999 易老师 董老师(周六、周日不休息)

■ **传真电话：**(0411)4671080

■ **通讯地址：**(116023)大连理工大学242信箱

1360学时，让您学得通通透透！

专业就是力量
大连先河计算机培训中心

迁址通知

晶合大连司南软件专卖店

因商场内部调整，晶合大连司南软件专卖店迁至胜利广场地下三层 B3F 3041(中央大厅电脑医院旁)，望新老客户周知。

晶合大连司南软件专卖店

晶合郑州专卖店

郑州晶合连锁专卖店人民路店现已搬迁至经路郑州市第八中学门口

更名为经五店，面积更大，服务更多，

地址：郑州市经五路7号第八中学门口

电话：0371-905807

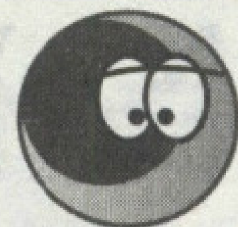
新建分部

晶合邢台 PC 资讯

地址：邢台市桥西区中兴路 1-3 号

电话：0319-3069312/13012130091

联系人：刘峰



月亮软件超市

Moon Software Supermarket

新世界 新月亮 新服务

隆重开业

- 办理《大众软件》、《电脑新时代》全年订阅
- 为机关、团体、企事业单位开展软件送货上门业务
- 销售各类专业工具及游戏软件
- 提供各类软件技术支持及咨询服务
- 代理各类软件总经销

北京月亮超人计算机销售有限责任公司

地址：崇文门崇外大街 3 号新世界商场四层 419 号

电话：(010) 64160347 88134582

传真：(010) 64160347

销售热线：13910700874 13621206614

MCAFEE 杀毒之星 +洪恩毒盾

全面保护您的电脑

新 V5.13 中文版 For windows 98/NT/2K/Me

7千万用户的选择，当然值得您信赖！

McAfee杀毒软件全球市场占有率为47%，连续三年在世界杀毒软件市场排名榜首。《财富》杂志排名前1000位的企业有80%采用McAfee作为自己的反病毒保护神，如：IBM、微软、惠普、诺基亚、福特、宝洁等世界著名企业。

McAfee杀毒之星具有强大的病毒侦测、消除和防护能力：

能查杀多少种病毒?

查杀病毒种类在57,000种以上，如CIH、宏病毒、爱虫、“美丽莎”等病毒。

能否防范Internet攻击?

有效防范特洛伊木马、拒绝服务、恶意的ActiveX控件、Java小程序等以及基于Web的恶意攻击。

是否支持查杀Email病毒?

支持绝大多数电子邮件程序（包括Outlook、Foxmail、Netscape和Eudora Mail收到的附件；EmailX-Ray引擎在预览邮件之前即查杀病毒。

是否支持压缩文件格式?

支持ZIP、CAB、ARJ、RAR等十几种流行的压缩及双重压缩文件格式，彻底查杀压缩文件内病毒。

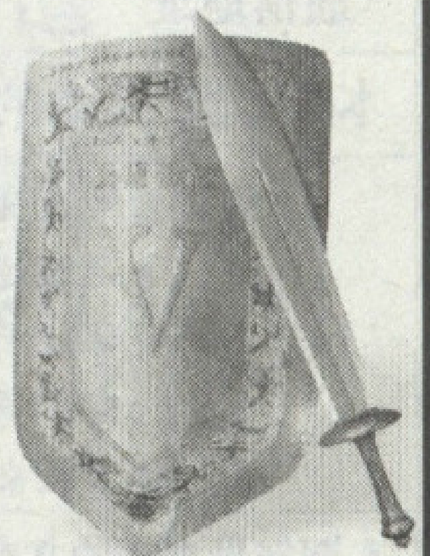
对付软盘、光盘的病毒如何?

功能强大的防火墙，随时监测来自软盘、光盘、网络等各种途径的病毒。

新病毒出现怎么办?

100%查杀已知病毒，PSDE引擎查杀各种变种病毒；双重智能扫描引擎及时发现新病毒、可疑病毒和未知病毒；万一遇到无法杀除的病毒，用户可以通过软件隔离后，通过网络将未知病毒直接报送AVERT小组急救中心，由国际一流的防病毒专家迅速作出反应，在病毒发作前有效解决。

洪恩毒盾——为McAfee杀毒之星量身定做的防病毒教育软件，详讲各种防病毒知识及McAfee杀毒之星的使用方法。



2CD+5张磁盘+使用手册198元/套

赠：病毒预告日历

病毒库及杀毒引擎免费升级敬请访问：http://mcafee.hongen.com

network ASSOCIATES

金陵毒克 GTECH

洪恩软件 Human 真心服务千万家

洪恩在线 HongEn.com 求知无限

服务专线:010-82619066 邮购部:010-82610167 邮购地址:北京清华大学邮局84-145信箱 金洪恩公司（100084）

武汉服务部：027-87861407/13607140724 广州服务部：020-87517658/13809776340 上海服务部：021-64387972/13701746682

深圳服务部：0755-3780575/13902983390 西安服务部：029-8224976/13700236137 成都服务部：028-5238045/13908183307

广告咨询卡

我在贵刊______年第____期的 □ 彩色 □ 黑白广告中看到______________公司（厂家）______________产品（技术信息），希望：

□购买　　□索取资料　　□询问价格　　□参加培训

读者姓名：______________ 年龄：________ 职务：______________

电子邮件：______________________________

通信地址：______________________________

邮编：______________

填好后，请贴在信封背面。

我的榜评

TOP TEN 选票

姓名	年龄	我喜欢的5个应用软件
		1.
性别	电脑龄	2.
		3.
网龄		4.
邮编：		5.
地址：		

请将选票填好，装入信封内，寄到：北京和平门邮局3056信箱 大众软件杂志社收　邮编：100051

《大众软件》读者评刊表（2001年第2期）

姓　名		性　别	□男 □女	年　龄	
通信地址				邮　编	

本期您最喜欢的栏目（请在相应栏目前面的方框内打勾，可复选）

- □ 新闻速递
- □ 专题综述
- □ 硬件评析
- □ 应用心得
- □ 读编往来
- □ 新品初评
- □ 实用软件
- □ 网络时代
- □ 问题交流
- □ 专题企划
- □ 晶合通讯
- □ 攻略指引
- □ 有字天书
- □ 前线地带
- □ 游戏赏析
- □ 在线争锋
- □ TOP TEN

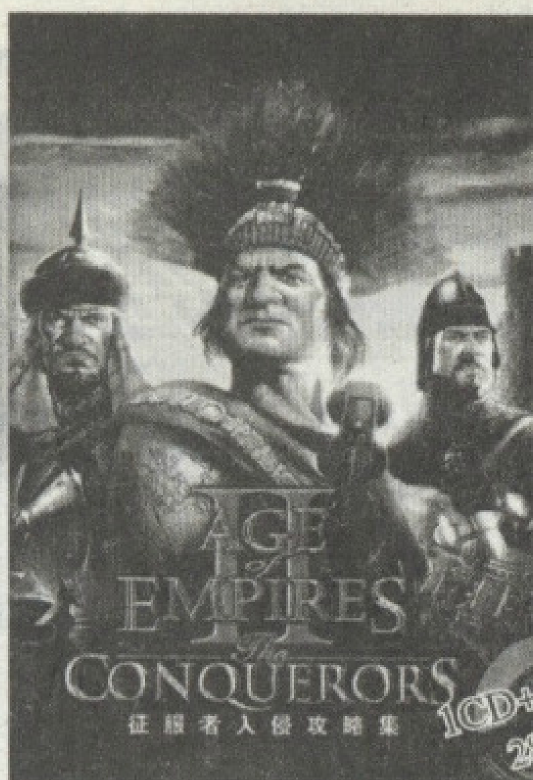
本期您最喜欢的文章（请填写该文所在页码即可）	本期您最不喜欢的文章（请填写该文所在页码即可）
1.	1.
2.	2.
3.	3.

本表请寄至北京和平门邮局3056信箱　大众软件杂志社收　邮编：100051



28.8元　12月上市

- 英雄及兵种资料
- 精彩攻略指南
- 地形和攻击范围表
- 详细宝物资讯
- 武器及道具一览表



28.8元　12月上市

- 快速上手
- 新单位的介绍
- 教战守则
- 各项战役剧情攻略
- 连线对决技巧
- 超好用的作弊密技



全彩印刷

1CD+攻略集 29.9元

◆主要角色的全貌
◆游戏场景与地图完整收录
◆详细完整的剧情攻略
◆敌人与重要战斗资料总整理
◆战斗系统及武功招式说明
◆物品道具资料一览表
◆送深情相拥珍爱海报

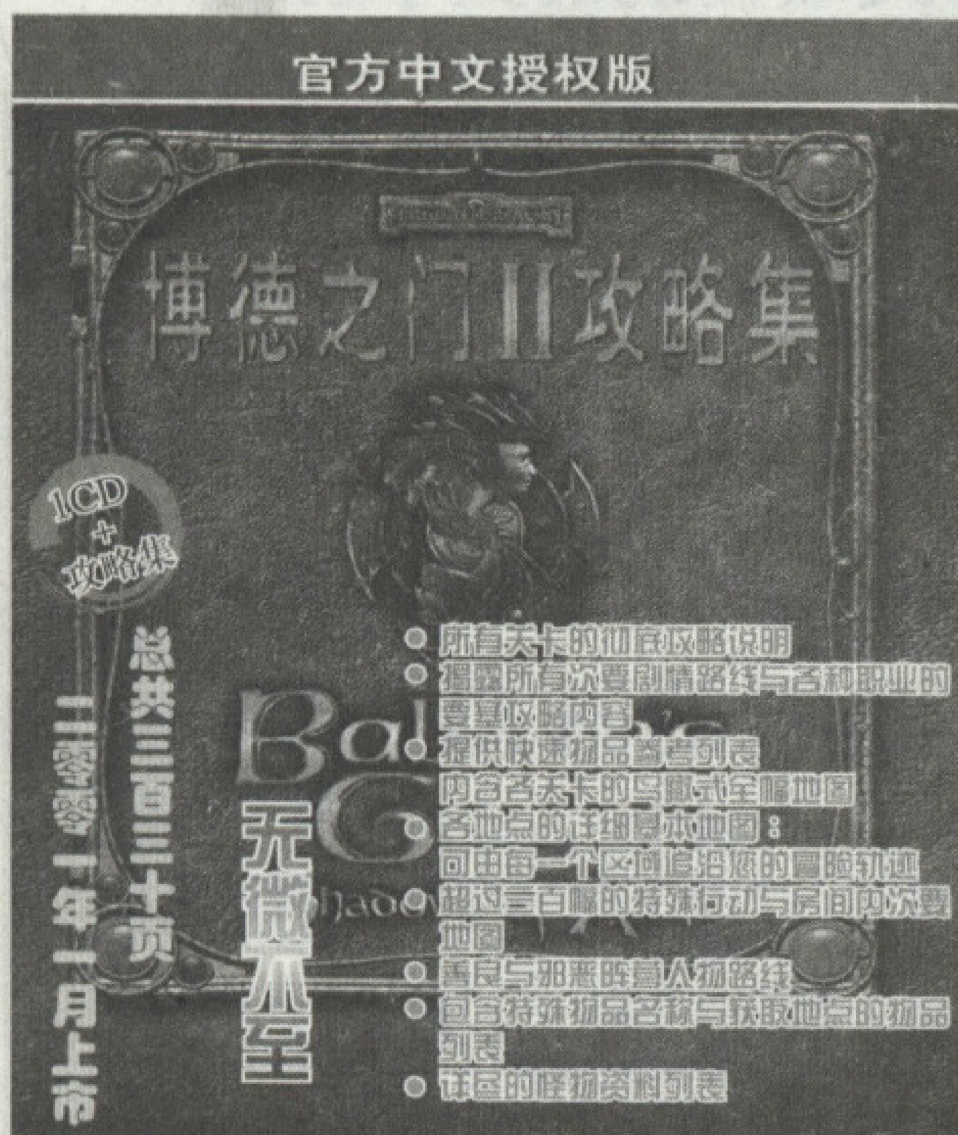
◇精美山水场景大全
◇全部人物书签
◇珍藏海报完全奉献
◆超炫武功绝学动画

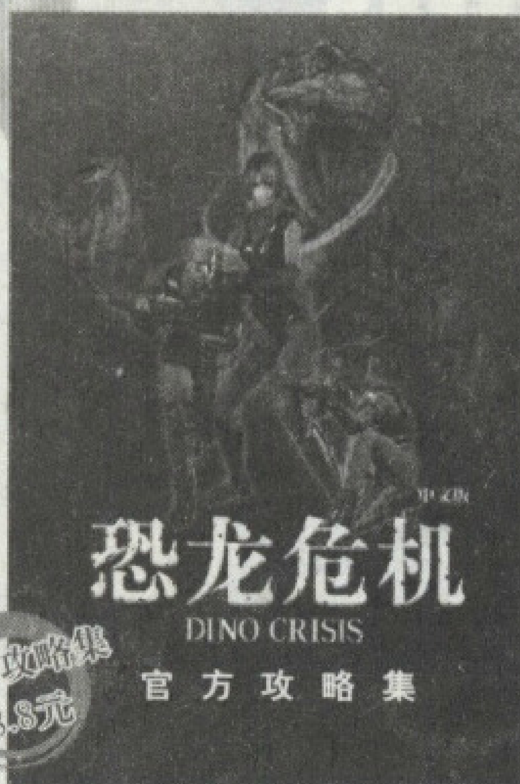


1CD+攻略集 28.8元

28.8元　即将上市

- 博德之门II　主线攻略指南
- 冰风谷　冒险日记
- 伊卡斯特传说-圣殿诗篇　快速破关攻略
- 霹雳奇侠传　完全破关攻略
- 敦煌-大漠传奇　完整剧情攻略
- 三国志VII　大展宏图攻略指南
- 暗黑破坏神II　任务剧情攻略
- 笑傲江湖　完全剧情攻略





28.8元　即将上市

- 登场角色介绍
- 区域地图完整解析
- 完全剧情破关攻略
- 完整资料解析
- 特别任务技巧攻略
- 密技大公开



28.8元　即将上市





近400页　即将上市

第三波軟件(北京)有限公司

地址:北京市车公绍西路乙19号北楼323室
邮编:100029　电话:86-10-88018833　E-mail:acertwp@public.east.cn.net

上海分公司
地址:上海市瑞金南路1号海兴广场16H
邮编:200023　电话:86-21-64223192/4841/4985　传真:86-21-54521019　E-mail:twpsh@sh163a.sta.net.cn

邮购　免邮费

汇款请至上海分公司



育碧软件与台湾大宇携手推出

简体中文版
2001年元月上市
让您亲身享受经营饮料量贩店的乐趣







买28元 送28元

随游戏附赠  抵用券

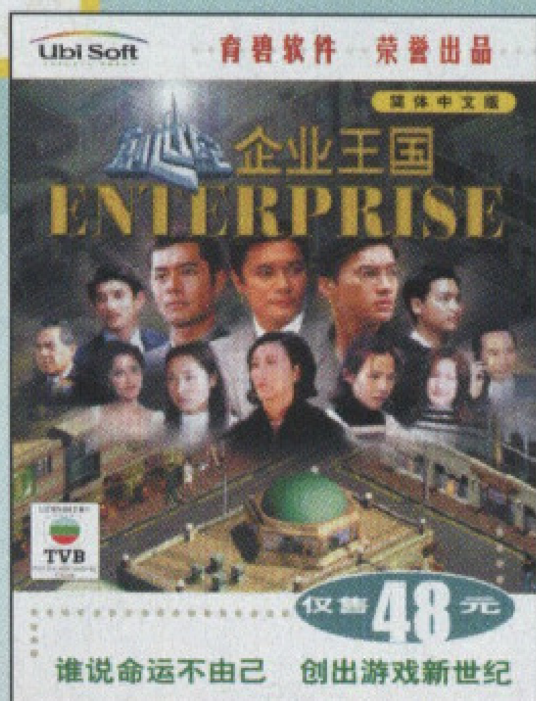
本活动最终解释权归上海育碧电脑软件有限公司
全中国快可立总代理--上海百捷食品有限公司所有



地球2150

2CD 48元
2001年1月上市

2000年欧洲即时战略游戏金奖得主
开创3D即时策略游戏新纪元



创世纪企业王国

简体中文版 48元 热卖中
同名百集香港无线连续剧已在全国地区上
谁说命运不由己 创出游戏新世纪

桌球俱乐部

48元 2001年元月初上市
逼真、全面的桌球游戏
含斯诺克、美式8球、美式9球等多种游戏方式



冠军拉力赛

48元 2001年元月强势登场



模拟奥运2000之田径篇

48元 2001年元月初上市

看悉尼奥运
玩模拟奥运





上海育碧电脑软件有限公司
地址:中国上海市张杨路500号17楼(200122)
电话:(021) 58788969-223.232
传真:(021) 58367021
网址:http://www.ubisoft.com.cn
服务热线: (021) 58788969-241

北京联络处
地址: 北京海淀区知春里28号
开源商务楼3楼(100086)
电话: (010)62581571
传真: (010)62581569

隋末乱世之动人神话
不朽情谊的永恒诗篇

轩辕剑参外传

天之痕

那是我生命中最美的时光
也是我们三个人一起共度之时光……

标准版 4CD 69元
特别版 4CD 198元

2001年1月15日上市



标准版
- 全套8种锦囊中随机3种
- 全彩说明书
- 全彩百余页全程攻略

特别版
- 独家收录《轩辕剑3》18本全彩漫画
- 精美炼妖壶挂件
- 全套8种锦囊
- 全彩说明书
- 全彩百余页全程攻略



在某些地区发现了售价为58元的伪正版，这严重损害了广大用户的利益。用户在够买时请认清包装和内附礼品，并与销售商一起抵制举报。

Ubi Soft

上海育碧电脑软件有限公司
地址:中国上海市张杨路500号17楼(200122)
电话:(021) 58788969-223.232
传真:(021) 58367021
网址:http://www.ubisoft.com.cn
服务热线 (021) 58788969-241

北京联络处
地址 北京海淀区知春里28号
开源商务楼3楼(100086)
电话 (010)62581571
传真 (010)62581569

DOMO 作品



敬启：

为迎接新世纪的来临，答谢广大游戏玩家对我们一如既往的支持与厚爱，希望能够以这些物超所值的游戏精品，真诚回报用户。

同时，我们还准备了总价值100000元的大奖，各位请认真填写包装

编辑导语

每期发下来的杂志都留一本在办公桌上，不知为什么到头来总是丢掉。也怪，那本红色的“大软”5周年纪念册却一直躺在我混乱的办公桌一角，和我的茶杯、汽车模型、小兵马俑、骷髅棒棒糖和“丽珠得乐”盒子为伍。有时干活干得眼花了，就顺手翻翻它。尤其喜欢看“编辑部的故事”里那些老编辑们连线对战的“段子”，因为有真人为鉴，所以常常能露出会心的笑容。不过编辑部的日子和读者所想象的那种卡通式的人生并不一样，工作有时是紧张而枯燥的，而编辑们也不是生活在世外桃源，和大家有着一样的小烦恼和小困扰。怎么说呢，这就有点象演义和正史的区别。

不过有些东西可能正是因为稀有，才变得珍贵吧。快乐的时光也正是因为它可遇不可求而显得快乐。

究竟什么样的游戏是好游戏，这是个仁者见仁智者见智的问题，编辑们也常有意见相左的时候。但有一点大家是取得共识的，那就是大品牌大投入大名气的游戏并不意味着它一定是个好游戏。更多的投入肯定能带来更完善的产品，但有时候“灵魂”这东西不是钱能换取的（也许有时候可以），所以我们回避了某种思维定势。本期专题里我们对2000年全球的游戏大作进行了一个回顾，着重选取了各游戏类型中具有代表性和象征意义的作品，比如《血色苍穹》和《大刀》；而近两年各类游戏大作完善而非革命性的续作没有收录进来，例如MDK2和《枪手历代记》。我们还特别加进了盗版的全球上市时间，以供大家参考，这是一种脑力劳动对另一种脑力劳动的侵犯和挑战，而获得物质利益的却是另一些人。至于评选最失望作品，我看就没有这个必要了。一味地承认失望，会把你惯坏的。



生铁

2000 环球游戏作品回顾

本刊编辑部

《模拟人生》
THE SIMS

制作/出品：MAXIS/EA
类型：模拟
上市时间（正版/盗版）：1月31日/2月3日



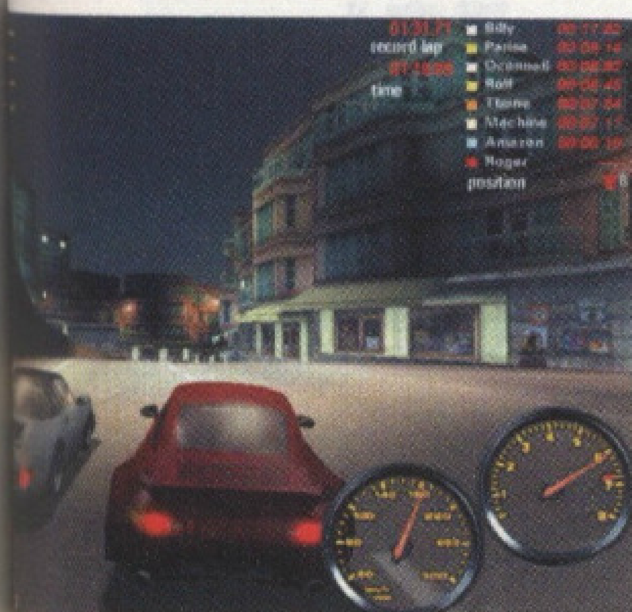
点评：看似简单的界面，却能把复杂的人生归纳进来，那需要花费多少才思呢？可惜它没有把工作的内容也模拟进来。不知有多少人象笔者一样被这部作品深深地折磨。当那个“你”坐在电视前疲惫地睡着之后，孤独感竟那么强烈地弥漫出来，没法回避。

《三国志Ⅶ》

制作/出品：KOEI/KOEI
类型：策略战棋
上市时间（正版/盗版）：2月18日/2月27日
点评：说是策略游戏，其实不用策略一样能过关。要不是因为它的画面实在完美，再加上国人不太争气，还有几个人要玩它？

《极品飞车Ⅴ——保时捷之旅》
Need for Speed V:Porsche Unleashed

制作/出品：EA/EA
类型：竞速
上市时间（正版/盗版）：3月22日/3月30日



点评：这个系列作品的图像始终很脆弱，好象一捅就破。反驳这个观点的人总是说：一部好的赛车作品在于它的赛道。这一代作品最大的特点之一就是线形赛道的设计，你终于不用再愚蠢地兜圈子了。车辆行驶的物理特性也得到了很大改进，车子终于不是飘在路面上了。车速也达到了前所未有的拟真，真到足以使你想大喊NEED MORE SPEED！

《命运战士》
SOLDIER OF FORTUNE

制作/出品：RAVEN/ACTIVISION
类型：主视角射击
上市时间（正版/盗版）：3月29日/3月31日



点评：如果不是因为它那套可以最大程度体现射击伤害的“盗尸者”引擎，也只算是部二流的FPS作品，它没法和《无人永生》（NO ONE LIVES FOREVER）相比。

《弥塞亚》
MESSIAH

制作/出品：SHINY/INTERPLAY
类型：动作冒险
上市时间（正版/盗版）：3月29日/4月2日
点评：这是一部为许多玩家期盼了几乎两年的作品。它的故事是怪异的，主角是怪异的，而且你可以扮演游戏中任意一个NPC——除此之外，它还凑齐了第三人称动作游戏的全部特征：场景封闭，立体感差。

《大刀》
DAIKATANA

制作/出品：ION STORM/EIDOS
类型：主视角射击
上市时间（正版/盗版）：5月22日/5月28日



点评：这部花费了约翰·罗梅洛四年心血的离子风暴工作室第一部作品的彻底失败，让人怀疑此兄在id做过些什么。

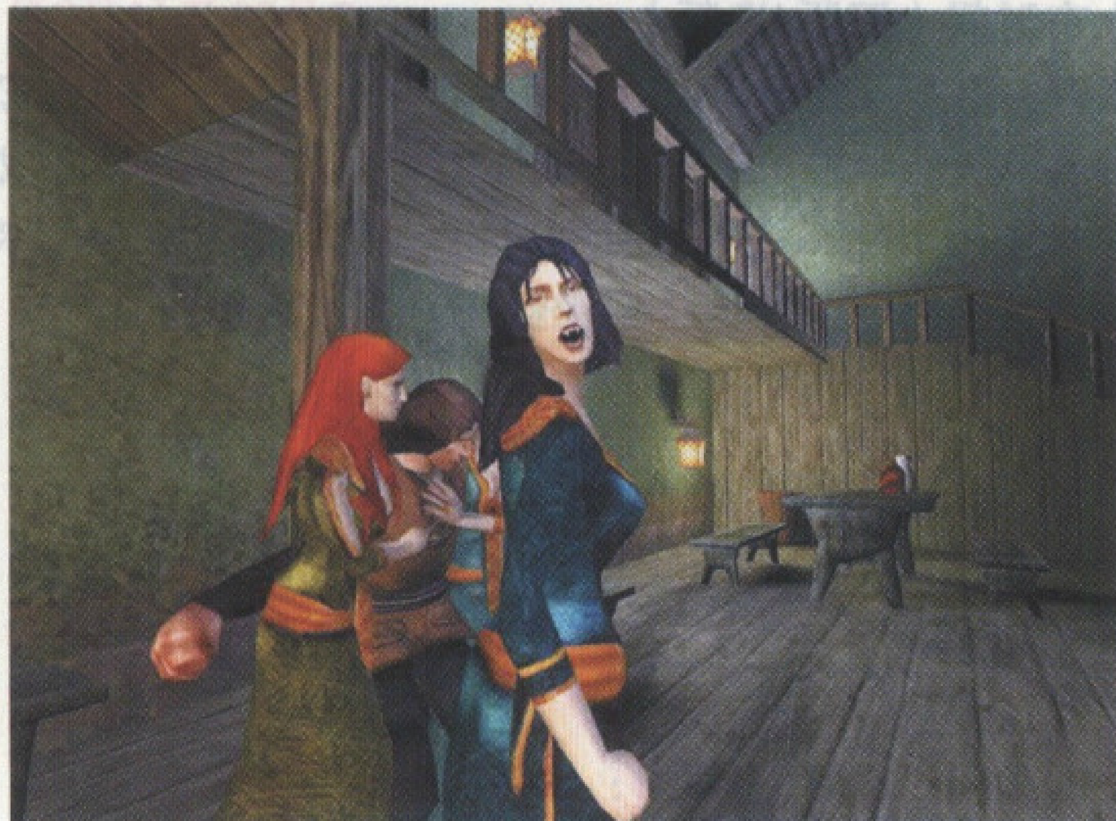
《战斗任务——最高统帅》
COMBAT MISSION:BEYOND OVERLOR

制作/出品：BIG TIME/BATTLEFRONT.COM
类型：策略
上市时间（正版/盗版）：6月1日/6月17日
点评：说来可能大家不信，这部作品在国外游戏评比中的得分在本文所选游戏中是最高的，超过了《暗黑破坏神Ⅱ》以及其他二战模拟游戏如《近距离作战》和《装甲元帅》系列等。真3D场景使战争变得直观起来，它的布阵方式则和《三国志Ⅵ》非常相似，安排好一回合的作战计划，然后敌我同时行动。



《吸血鬼——化妆舞会》
VAMPIRE:THE MASQUERADE REDEMPTION

制作/出品：NIHILISTIC/ACTIVISION
类型：角色扮演
上市时间（正版/盗版）：6月8日/6月14日
点评："吸血鬼"的概念对于中国玩家总有一种文化上的隔阂。纵使喜爱，也无法从感情上获得共鸣。这款作品华美的歌特场景里，隐藏着凄凉的情感和对正邪的思考，但是，它却没法象FFⅧ那样让人落泪——还且不说那些操作细节上的诟病。



《将军——全面战争》
SHOGUN:TOTAL WAR

制作/出品：CREATIVE ASSEMBLY/EA
类型：战略
上市时间（正版/盗版）：6月14日/6月18日
点评：一群西方人能把东方战争文化演绎得如此原汁原味，也真是值得我们反思。这才是我们想要的战略游戏，退一步可以泡杯清茶，运筹于棋盘之上；进一步可以端坐于山丘河畔，聆听敌军隆隆渐进的步伐声。



《暗黑破坏神Ⅱ》
DIABLO II

制作/出品：BLIZZARD NORTH/BLIZZARD
类型：动作角色扮演
上市时间（正版/盗版）：6月30日/6月28日
点评：这部作品不用多说了，大家心里都有数，为了它自己究竟玩坏过几个鼠标。然而，刻意宏大的动画、过多开阔地带的设计和亚非场景的出现，还是引起了一些老玩家的非议。



《闪击战》
SUDDEN STRIKE

制作/出品：CDV/STRATEGY FIRST
类型：即时战略
上市时间（正版/盗版）：9月8日/10月26日
点评：德国产品。出色的二战题材作品，出色的局部战争游戏。拟真性与游戏性的完美结合。但是因为可以操纵纳粹军队，这里提醒一句："中国玩家不宜"！

《博德之门Ⅱ——阿门的阴影》

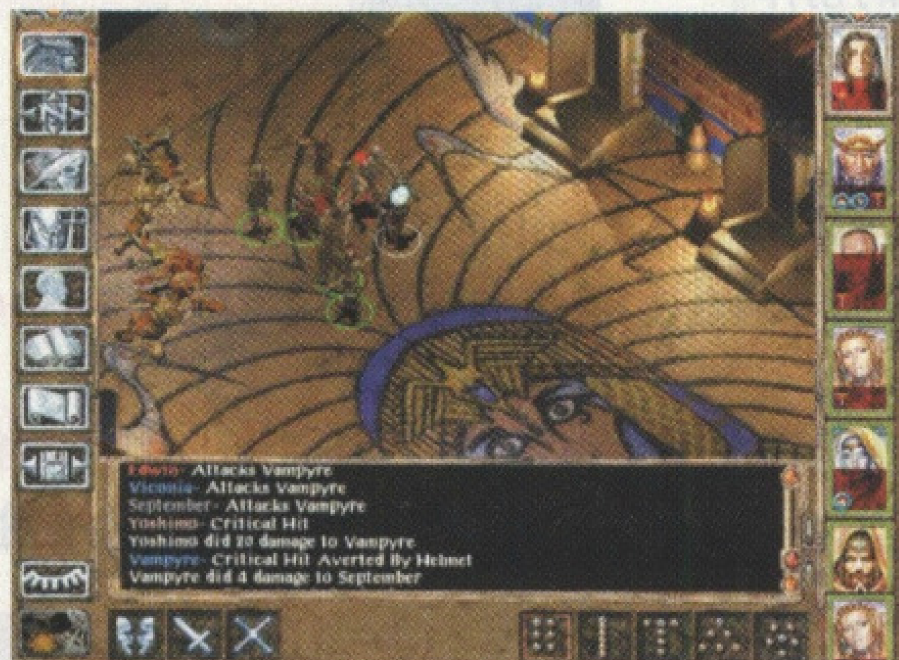
Baldur's Gate II:Shadows of Amn

制作/出品： BIOWARE/INTERPLAY

类型： 角色扮演

上市时间（正版/盗版）： 9月14日/9月15日

点评：一个典型的成功作品的后代，继承了前一代成功的引擎，任务和魔法种类翻倍增加。你还可以把自己在照相馆拍的艺术照扫描进去当成英雄的头像，然后在游戏300多个小时的进程里反复地看着自己——这也许是唯一一个让你在完成支线任务时不至睡着的办法。



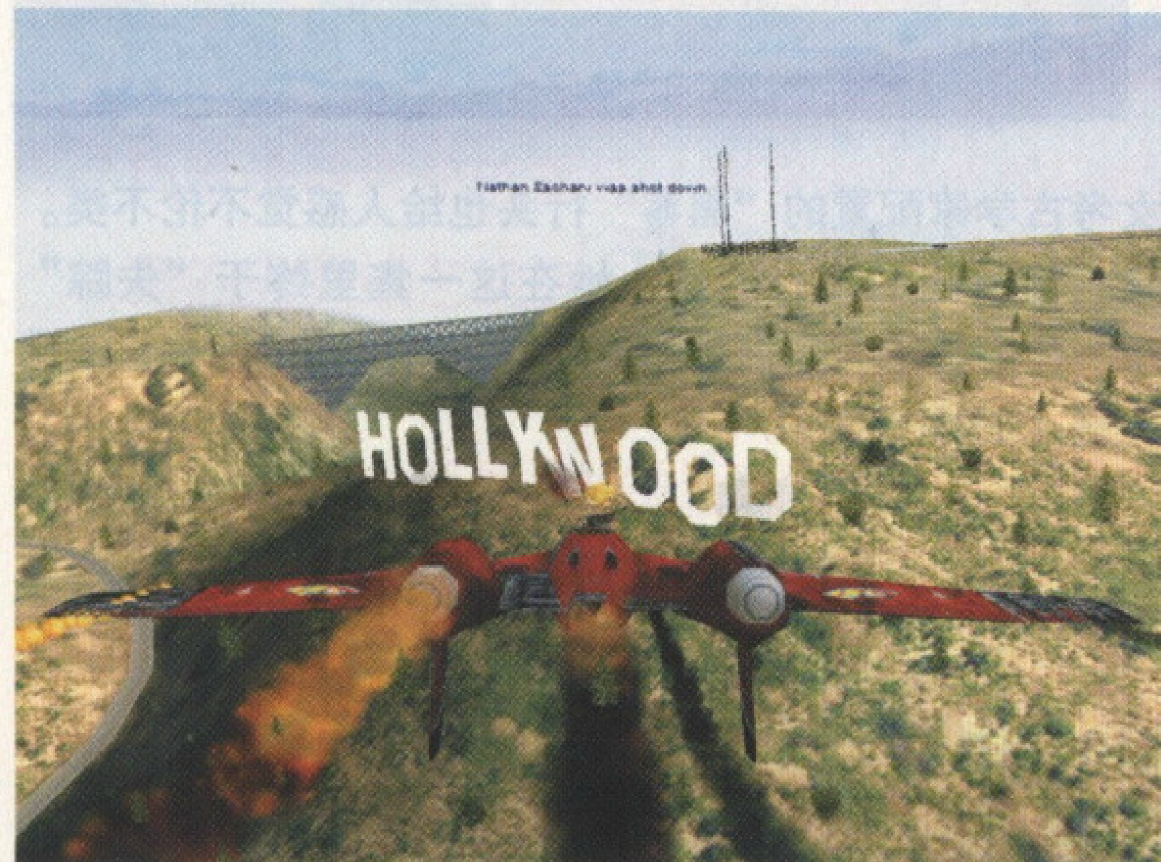
《血色苍穹》

CRIMSON SKIES

制作/出品： ZIPPER INTERACTIVE/MICROSOFT

类型： 飞行模拟

上市时间（正版/盗版）： 9月14日/9月15日



点评：本年度最棒的空战类游戏。它有着浓重的好莱坞味道、简便的操作和街机类的效果。严格地说它不是一款模拟游戏，而是动作游戏，只是把QUAKE式的地面战场转移到了天空。

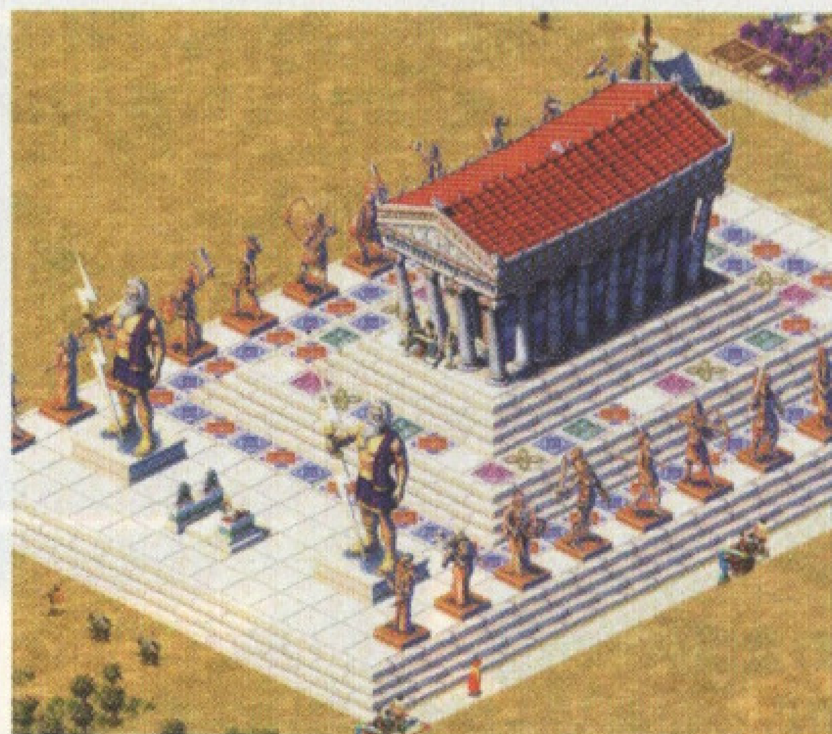
《宙斯——奥林匹斯之主》

ZEUS:MASTER OF OLYMPUS

制作/出品： IMPRESSIONS GAME/SIERRA

类型： 历史模拟

上市时间（正版/盗版）： 10月16日/10月24日



点评：这是继"恺撒大帝"和"法老王"系列之后IMPRESSIONS的又一部历史模拟游戏。这次模拟的希腊文化中神话的成分更浓了一些。不知什么时候他们会制作一部中国题材的作品，比如"秦始皇"。

《足球2001》

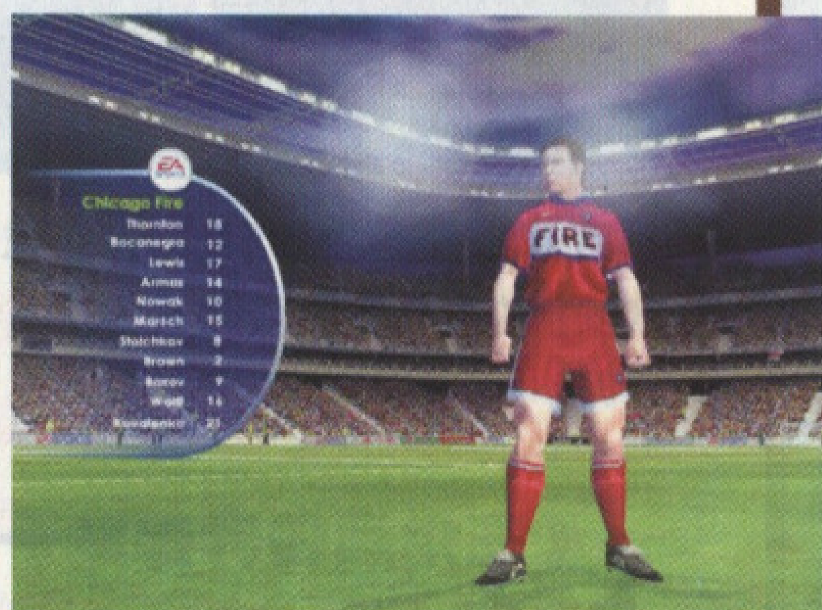
FIFA 2001 MAJOR LEAGUE SOCCER

制作/出品： EA SPORT/EA

类型： 体育

上市时间（正版/盗版）： 10月24日/10月27日

点评：总觉得这个系列的作品和日本光荣的产品有血缘关系，一代代地下来，图像是慢慢进步了，优点却得不到继承，战术运用总是不尽人意，但是却依然没人能取代它们，真奇怪。



《命令与征服——红色警报Ⅱ》

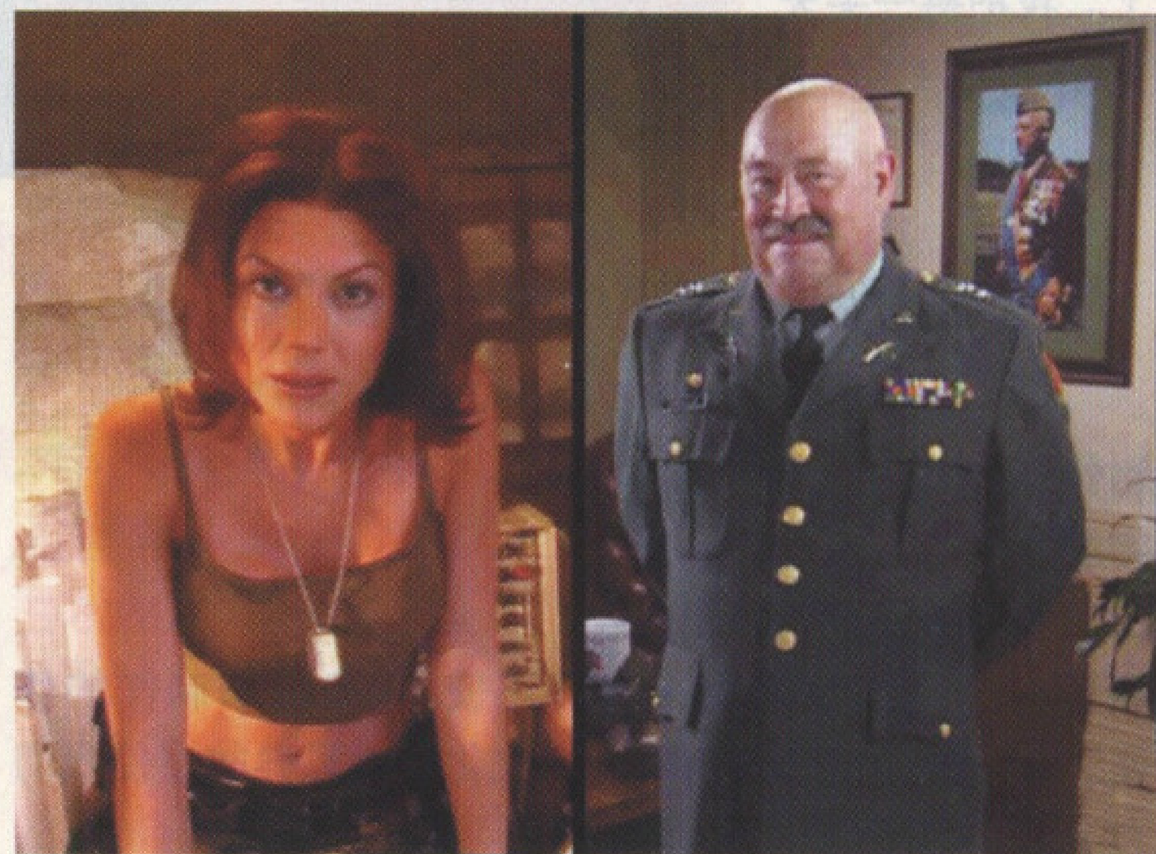
COMMAND & CONQUER:RED ALERT Ⅱ

制作/出品： WESTWOOD/EA

类型： 即时战略

上市时间（正版/盗版）： 10月24日/10月24日

点评：继续以东欧和古巴为假想敌的老牌作品。图像似乎比C&C Ⅱ有所退步，增添了许多古怪而新鲜的设



计，而且每个国家都存在自己独有的强力武器。联线作战时各兵种间存在不平衡现象。鉴于该作品意识形态上的严重问题，建议大家不要去碰它。

《牺牲》
SACRIFICE

制作/出品： SHINY/INTERPLAY
类型： 即时战略
上市时间（正版/盗版）： 10月26日/10月28日
点评： 这是SHINY公司的又一款令人难以忍受的怪异作品，其图像依然华丽，色彩依然浓艳，瞠目结舌的内容安插在最规矩的游戏类型上，马上一切就都变得不同寻常。



《三角洲特种部队——陆地战士》
Delta Force:Land Warrior

制作/出品： NOVALOGIC/NOVALOGIC
类型： 主视角射击
上市时间（正版/盗版）： 10月31日/11月1日
点评： 这本来是一部最平庸不过的后续产品。但是我们提到它，因为它确实有资格取代DF1了。我把每一关天上的鸟都打了下来。



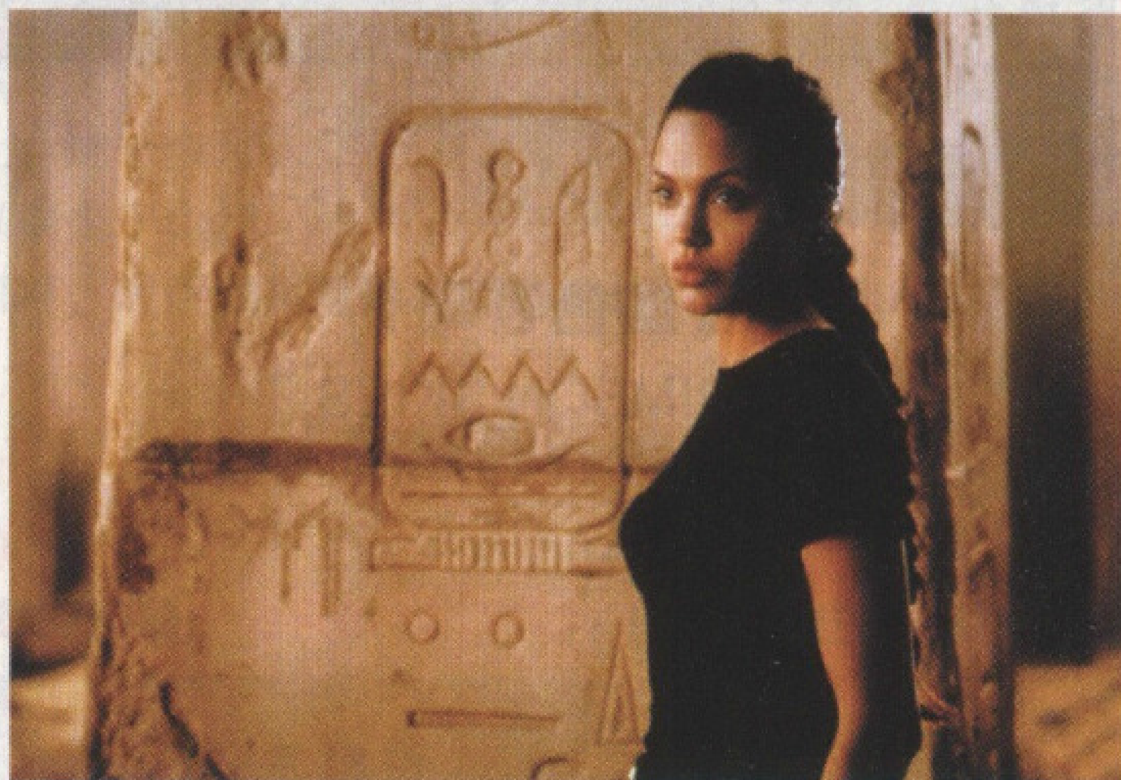
《猴岛小英雄Ⅳ——逃离猴岛》
Escape From Monkey Island

制作/出品： LUCASARTS/LUCASARTS
类型： 冒险
上市时间（正版/盗版）： 11月6日/11月15日
点评： 这是该系列第一次真正使用3D引擎制作的作品。大量的英语和来自西方俗文化的幽默典故，使我们始终对它视而不见。需要指出的是，其前几代作品的主创提姆·斯凯弗尔没有参与这一代的创作。



《古墓丽影历代记》
Tomb Raider Chronicles

制作/出品： CORE DESIGN/EIDOS
类型： 动作冒险
上市时间（正版/盗版）： 11月14日/11月19日
点评： 和前一代作品相比，图像素质没有进步。为这个女考古学家配置的“黑客”行头也给人感觉不伦不类。唯一值得我们高兴的是，她在这一集里终于“失踪”了。但愿她不会象福尔摩斯那样，再从西藏回来，演出一场《归来记》……



《职业杀手代号47》
Hitman Codename 47

制作/出品： IO INTERACTIVE/EIDOS
类型： 动作冒险
上市时间（正版/盗版）： 11月18日/11月22日
点评：虽然国外媒体对它的评价并不高，因为剧情太短。但是它在国内的声誉还是不错，尤其是在我们杀死一个敌人并把他的尸体拖到门后时。



烽火传书



“盼望你没有为我再度暗中淌泪，我不想留低，你的心空虚……”

我知道，在新年的喜庆气氛里，我还在一遍又一遍地听这首歌，是有那么一点儿不合时宜。没有为什么，这是传统，中国人最讲究传统。“传统”二字就意味着必须遵守，所以，过年时你一定要很高兴，不许提及当初老祖宗发明过年是为了逃避灾祸，那只是无聊的传说罢了；和大家在一起时不许说任何不吉祥的字眼儿，要知道它真的会灵验；不要回忆过去365天的种种不快，那样会弄得别人也很不爽；不要臆测今后365天有什么灾难，因为大家正沉醉于对美好未来的展望；最后，要记得给每个你认识的人和不认识的人以及曾经认识而现在已经不认识的人一个灿烂的笑脸和一声“过年好”，这是为了表明你和他们一样兴奋。当然，如果你一贯不识时务，做起来会有些生硬，但鉴于你背负着维持传统的重任，再多的困惑也只能置之不理了。往好的地方想想吧，比起多如野狗的劣质综艺晚会、如火如荼的串门活动，这已经很好了，毕竟这没有爆竹声的新年也没对你奢望太多，你只要做到“非常高兴”就行了。

还好，不是什么都要遵循传统，事实上我们可以对不少事提出不同意见。每当有新游戏作品面世，我们都可以尽情地品头论足，偶尔还可以冷嘲热讽一下，大可不必强颜欢笑。曾经有一种论调很流行，就是“支持国产”，这种论调差点就沦为“传统”，后被一小撮宣扬“游戏无国界，成败论英雄”的无名小子拖住了后腿。其实，对于国产原创游戏的态度，本人一直难以定位，只能说“深表遗憾，并对事态的进一步发展表示关注”。长期以来，看到一波波的原创产品问世，又噼呖啪啦地死掉，实在为自己的漠然感到羞愧。所以我决定：眼不见，心不烦。

好啦，做完这期“烽火传书”要好好休息一下了。刚才一个烂人问我放假干什么，我说要办点私事，他便说“好事不瞒人，瞒人没好事”！哈！真是“传统”中的经典，这句话可得赶紧记下来。

魔法门传奇
Legend of Might And Magic

游戏类型：图形MUD
制作：3DO
发行：3DO

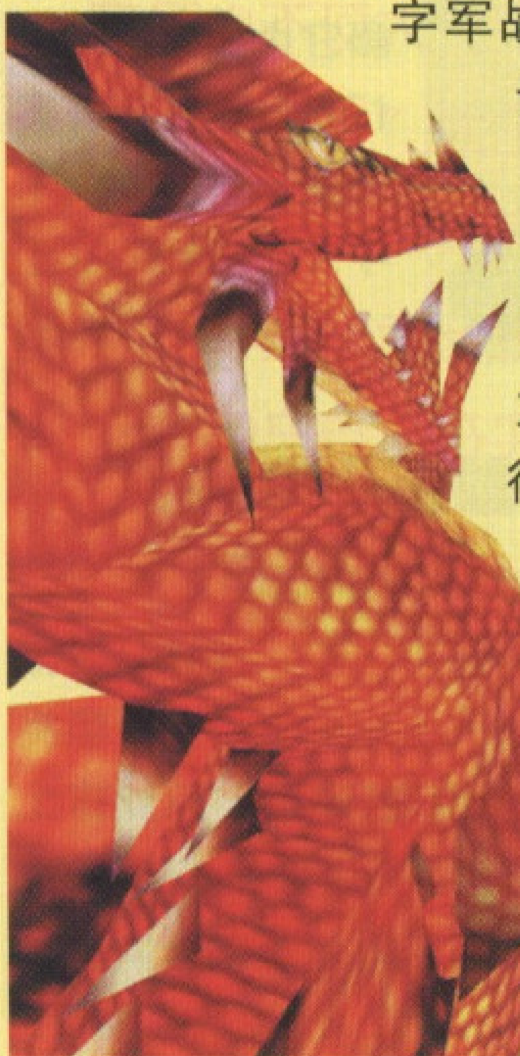
《魔法门》系列一直是3DO的招牌作品，但随着网络游戏的逐渐升温，《魔法门》系列似乎已经开始没落了。3DO显然早就认识到了这一点，所以他们计划在年内推出第一款在线的魔法门游戏——《魔法门传奇》。

《魔法门传奇》与《网络创世纪》不一样，它提供了一定的故事情节，玩家可以在特定的时间内单机完成游戏，也可以和其他玩家一起合作进行游戏。

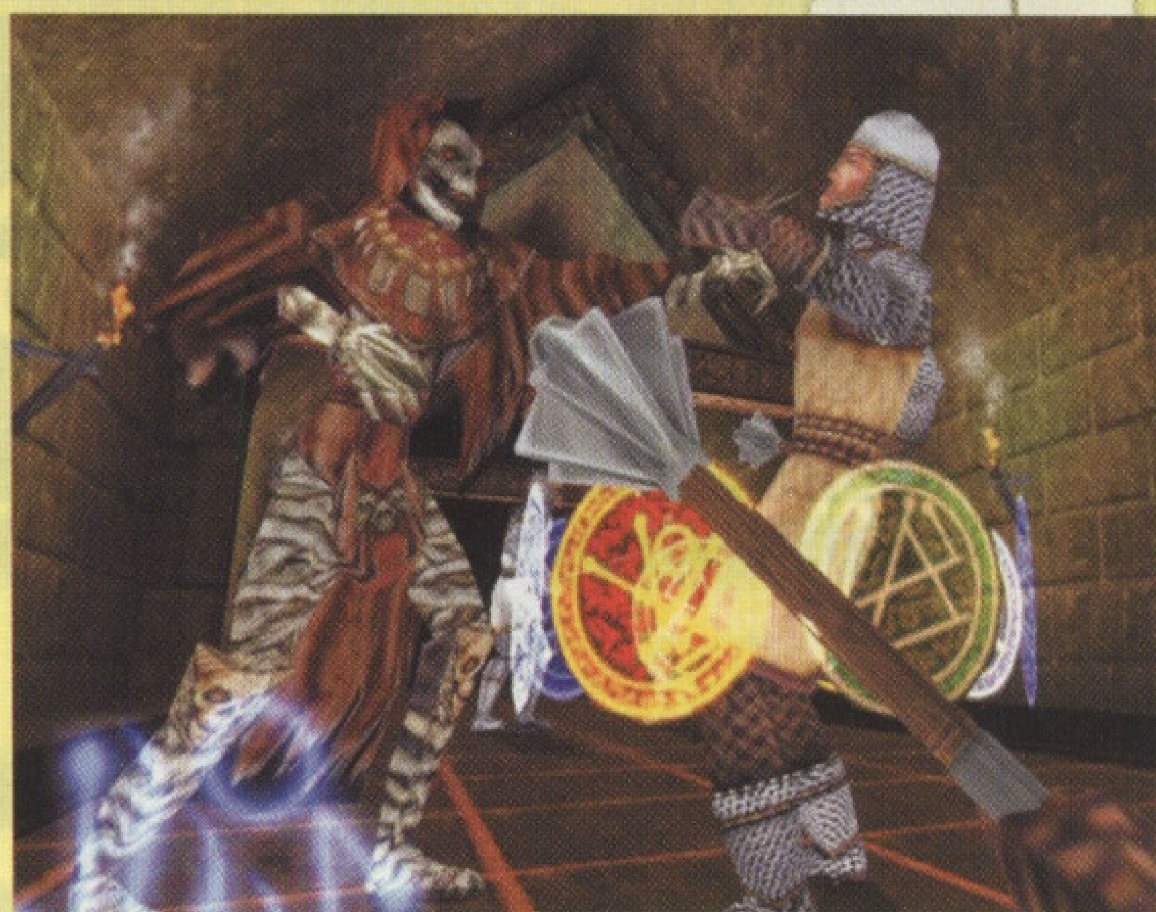


故事中，邪恶的Zephram Dagrath企图占领大地，结果被他的朋友Rydric打败，Zephram Dagrath心甚不愤，决定重召古代文明机器的法力，回到过去取代他朋友国王的地位。后来故事的主角，Rydric的儿子Golwyn在拜访一名高僧后，发现Zephram Dagrath的阴谋，于是和5位朋友一同出发，在敌人集齐所有法器之前加以破坏，避免失去现在拥有的一切。

《魔法门传奇》中，玩家培养的主角和以往游戏很相似，有战士、十字军战士、牧师、箭手、信徒和女巫6种角色可供选择，各自具有不同的特点。战士使用武器及盔甲的能力最强，拥有难以置信的力量；十字军战士使用盔甲和武器的力量次于战士，但拥有咒语的能力；牧师使用道具的能力比十字军战士更弱，但拥有大量的咒语；箭手百步穿杨的能力虽不适合混战，但当敌人接近时可以用于防守魔法；信徒拥有牧师和女巫的魔法能力，但威力不强，而且需要很长时间学习；最后是女巫，她们是游戏中魔法力最强的人，而且可以使用盔甲，但会影响功击力。



《魔法门传奇》为玩家提供了多人在线模式。其中的剧情模式是大家一起加入一个剧情关卡，一起来共同完成一些固定的任务。所以3DO还为玩家设计了几种新的模式，一种是随机生成的地图，所有设置都是未知的，这样玩起来一定会非常有意思。另外一种模式是玩家挑战怪物，一看就知道这是个专和怪物厮杀的模式。光是人与电脑对战还不够，3DO专门设计了人与人对战的模式。常打联机对战的玩家都很清楚，与人作战才是游戏的最高乐趣，比与电脑对战时打那些傻乎乎的对手要有意思多了。在人与人对战的模式上也分为好几种，有常见的单挑模式、考验玩家的夺旗模式和死亡模式。



从上面我们可以看出，《魔法门传奇》绝对是一款我们期待的游戏，相信它会是《魔法门》系列的又一个里程碑。

（北京 老狼）

编者按：

无论是《魔法门》还是在线游戏，都是我最喜爱的东西。这款游戏竟然二者兼备，对于挑剔的我来讲实在是不可多得的施虐对象。所以，我把手里仅有的特权用上了——把它放在本期“烽火传书”的第一位，嘿嘿。



爱的记忆——我心中的名字

游戏类型：养成
制作：CDPA
发行：晶合互动

从《美少女梦工厂Ⅱ》到《心跳回忆》再到《青涩宝贝》，在市面上能见到的养成类游戏中，日本几乎成为权威力量。不过最近韩国游戏颇为盛行，从即时战略类到RPG都有新品，《爱的记忆》作为韩国第一款恋爱养成型游戏打入中国市场，而且还打出了“媲美《心跳回忆》”的旗号，怎么能不亲身去体验一下呢？

剧情以生活在主人公世界里的3个女主角为主线，场景主要设定在朱英家族内。可以想象，你的家中住了3个情趣、性格都不一样的漂亮姐儿的时候那种心情可能是无与伦比的吧！到底向谁表明真心呢？哎呀！可真是让人很为难。

《爱的记忆》互动性非常强，每个女孩儿的性格是随着对你的喜好值的增加而改变的。游戏的时间是3月到8月，只有5个月的时间！在这短短的时间内，怎样才能将自己在生活中真实的一面表现出来？怎样才能将自己的魅力发挥至极限？玩家们可是要抓紧时间来表现自己，以博得美眉的好感而赢取芳心呀！

在精美的片头动画结束以后，首先登场的是一位叫普丽阿娜女神，为大家准备了普通型和个性型两种性格方式。玩家可以根据自己在现实生活中不同的性格选择普通型还是个性型，当然，不同的选择将会出现不同的结果。游戏有个和传统恋爱游戏很不同的模式。在游戏进行中也不一定是你非要追女主角，女主角暗恋你也说不定，这样，就一定要玩家把自己在现实生活中真实的一面表现出来。在游戏里不是只有你一个男孩儿，在3位女主角的身边将会出现另外一些比较优秀的男孩子，他们将会和你竞争追求3位女孩。赶快打起精神来参与这场角逐，不要让心爱的女孩儿被其他的男生抢走哦！

这个在即时战略游戏横行、动作冒险游戏风靡的时期，紧张刺激充斥着市场，在经历目前游戏场上的砍砍杀杀、刀光剑影之后，相信充满柔情万千的《爱的记忆——我心中的名字》的出现无疑会带给众多玩家一种耳目一新的感觉。对不管是否喜爱恋爱游戏的玩家都是一个惊喜，也算是晶合互动公司为大家带来的一份新年礼物吧！

（北京 lynne）

编者按：

把《爱的记忆》放在第二个位置并不是说我很喜欢它，相反，养成游戏一直是我的空白。看到这类游戏如此受欢迎，只能默默承受我自己不合时宜的事实，把它放在第二位算是对自己的时刻警醒吧。



I.G.I计划 Project I.G.I

游戏类型：主视角射击
制作：Innerloop
发行：Eidos

Eidos公司打算发行的游戏《I.G.I计划》在E3大展上仅仅露了一面，虽然尚是个雏形，然而它给人留下的印象却非常深。尤其是那些喜欢《流浪之矛》(Rogue Spear)的玩家，环境真实并带有RPG特色的射击游戏向来为他们所钟爱。



喜欢看间谍影片么？那好，这就是一个。一个KGB上校背叛了他的祖国，打算制造第二个“切尔诺贝利”事件，以此要挟俄罗斯政府，索要百亿美元的巨款。大家还记得那场核泄漏灾难吧？都上了20世纪TOP10了。游戏的情节构思很有造诣，一波三折，大可与汤姆·克兰西的小说媲美。剧中的坏蛋有了，那么玩家要扮演的英雄呢？啊哈，是个英国特种兵——大卫·琼斯是也，格斗家兼电脑高手，受雇于美国的英特尔（没看错，是Intel）公司。你要找到失窃的核弹头，拯救世界，从而也拯救你自己。

很多游戏都为玩家提供了一大堆武器，而玩家不过选几样顺手的从头玩到尾。而这一次，游戏中的12种武器会使你忍不住轮换使用，对它们都爱不释手。据说里面还有中国军队的武器，不用当兵就有机会试用，何乐而不为呢？除了枪支，游戏中还有车辆、坦克、直升机等好东西供你享用。有些作战规则在这里改变了，倘若你是个老鸟，冷不防遇上了几个敌人，你会怎么做呢？闪开身躲在木屋后面，等他们前来送死？这次你失算了，他们会直接朝木头墙壁开枪，让你痛不欲生。倘若是在一个钢铁走廊，他们会朝对面的墙壁开枪，让子弹反弹到你身上。原来的一套不好用了……不过游戏也有不尽人意的地方，既然敌人有如此高的智能，他们有时却看不到你出现在他们的视野之中，这就有些与理不通了。如果开发者能修改掉类似的不足之处，游戏还是很具挑战性的，哪怕你是个高级老鸟。



就目前了解的情况来看，这款有着丰富的场景任务、酷极了的现代武器、令人兴奋不已的故事背景的游戏——没有联网作战功能。我们之所以这么说，是因为目前没有看到，而游戏离上市的最后期限已经时日无多，除非他们在最后时刻能像变戏法似地拿出这种功能。

最近市面上新出的射击游戏数目可谓不少，然而质量大都不如人意。但愿《I.G.I计划》能给我们一个意外，使我们在寒冬的假期，再次扮演一位孤胆英雄，尽情鏖战一番。

（山东 启龙）

编者按：

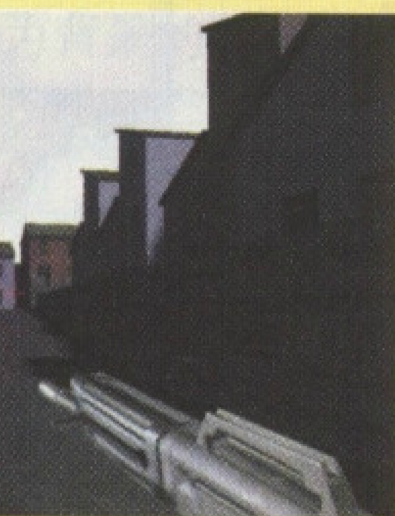
主视角射击游戏自从降生就浑身带着血腥味，一双双杀红的眼睛里看到的全是身边跳动的弹壳和同样频率颤动的肢体，实在是太暴力、太血腥、太不象话啦！我太喜欢啦……



全球行动 Global Operations

游戏类型：主视角射击
制作：Barking Dog
发行：Crave

若是说起2000年中哪些游戏可以有资格称为经典，《半条命——反恐精英》绝对当之无愧地算得上一个。这个由《半条命》的引擎成功开发的游戏自推出以来就以极快的速度席卷了全球。它不但能象Quake系列那样带给人激烈战斗的爽快感觉，而且又象《重金属》(METAL GEAR)系列那样让人体会到作为间谍单兵作战的紧张刺激，更与"三角洲"系列那种野战军的战场撕杀所带来的感觉有所相同，它带给我们的是一种绝对的真实，让人充分感触到巷战或者说是接触战的刺激。另外突出的一点就是，它强调协作与信任，团队的力量在这个游戏中体现得淋漓尽致。





虽然很多人都知道它是由两位设计师业余设计的，但却很少有人知道Barking Dog小组在这个游戏开始时所作出的贡献。现如今，这个制作小组推出了他们最新设计的游戏Global Operations，并声称它将在一切方面超越《半条命——反恐精英》。在本作中，玩家将再度扮演特种队员或是匪徒，而战场则转移到了全球的各个角落。游戏不但提供了众多全新的武器，更改进了《半条命——反恐精英》中的许多不足。首先，本作加入了由计算机模拟角色来参加战斗，各位再也不用由于凑不够人手而挂在服务器上苦苦等待了。第二，游戏中的角色将会因为选择不同的职业而获得某种特殊的能力，比如医生可以治疗等。第三，游戏加入了复活这一新概念，你将不再因为一时失手而成为局外者，每隔两分钟死去的队员将再度加入战团，直到一方取得胜利。第四，游戏支持IP语音，你不会再因为队友间联络不通而不能配合战斗了。

因为游戏尚在开发之中，所以还会有很多的新要素加入而不能一一列出。我相信喜爱《半条命——反恐精英》的玩家一定会爱上这款游戏。

（哈尔滨 祝佳佳）

编者按：

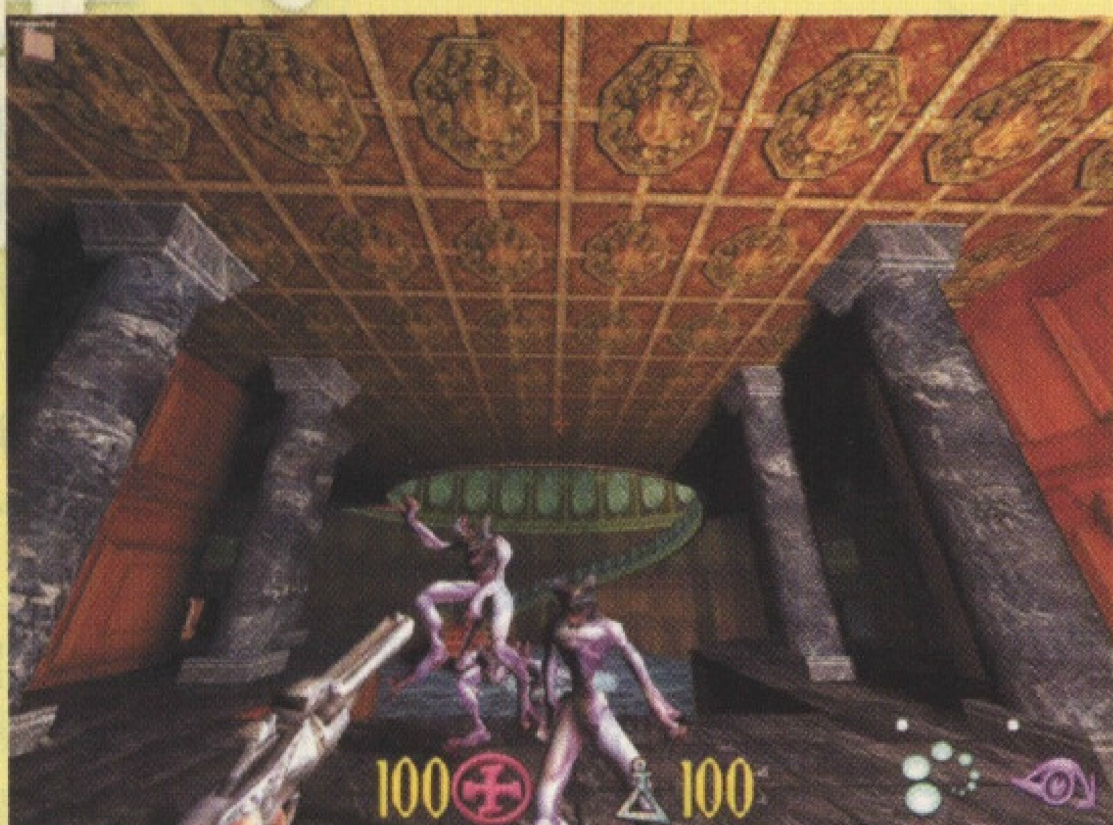
又是主视角射击？那好，我继续说。记得当初的这类游戏极力追求血腥效果，从DOOM到QUAKE，一代比一代的碎肉多，好象每个家伙身上都有6加仑的血供玩家用来涂鸦。后来，终于有人认识到，做得再花哨也不如真实的死亡来得震撼，于是纷纷精气内敛，开始接近最高境界……

永生 Clive Barker's Undying

游戏类型：主视角射击
制作：Dreamworks Interactive
发行：EA

我一直认为，能够在一个游戏的标题前面冠以名字，是一项很高的荣誉。我所记得的最早的一个游戏是席德·梅尔的《文明Ⅱ》，最近又有一个《美国人麦克基的艾丽丝》（American McGee's Alice）。后来又出现了以作家命名游戏的潮流，包括Tom Clancy's Rainbow 6，Stephon King也参与制作过一个以他的名字命名的小游戏和桌面主题集。现在，我们的名单里又多了一位当红作家Clive Barker，这就是《永生》（Clive Barker's Undying）。





邀请职业作家参与游戏制作的最大作用，以制作Undying的Dreamwords小组的话说，就是能够完美地填补剧情上的漏洞。那些游戏设计者们认为无所谓的地方，也只有具有专业素质的作家才能发现其中的矛盾所在，并在不妨碍游戏其它部分的情况下进行修改。

在Clive Barker努力创造一个严密而吸引玩家的哥特式风格的故事线的同时，制作组的其他成员则致力于建立一个平衡的武器——魔法系统。游戏中玩家将具备某种程度的魔法能力，这些魔法一方面当然能够用于直接攻击，但另一方面，也可以用于解谜方面。比如说玩家很可能在游戏过程中需要用魔法来打破一面力场屏障等等。Undying的魔法采用的是随时间缓慢补充的魔法值系统，当然玩家在游戏过程中也可以找到一些特殊物品来快速补充魔力。魔法中的占卜能力将赋予玩家透视对方精神领域和窥视某些恐怖场景的机会，这大概将是许多恐怖游戏爱好者最期待的部分吧。

在传统的主视角射击游戏中结合上强大的故事背景，在这方面Half-Life已经作了相当成功的尝试。而邀请了著名恐怖小说家Clive Barker参与制作的Undying，显然带给我们一个异常恐怖而难以忘怀的故事，更何况这次还加上了神秘的魔法力量。《永生》，预订于2001年圣瓦伦丁节发售，从游戏的故事情节来看，这个首发日期真是个奇怪的选择。无论如何，让我们一同期待着看到“一只骷髅的爪子，如何优雅地将你的心挖出来”的场景吧。

（哈尔滨 祝佳佳）

编者按：

还是主视角射击？！这期作者是不是商量好了？这次把水倒光，下次可咋整？不说啦！不说啦！

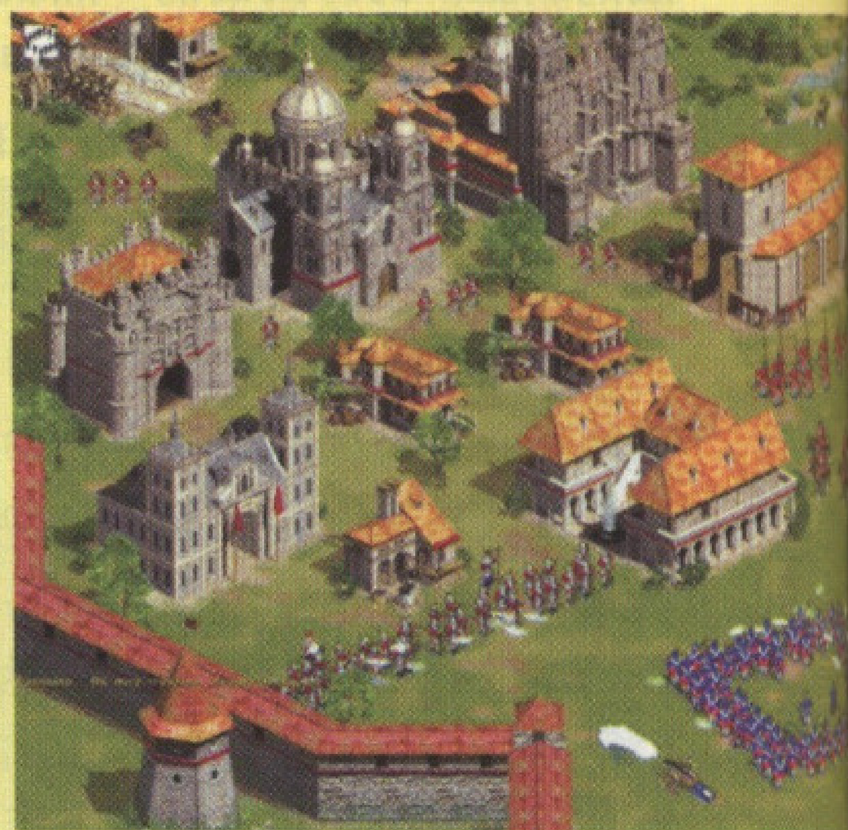
哥萨克——欧洲战争

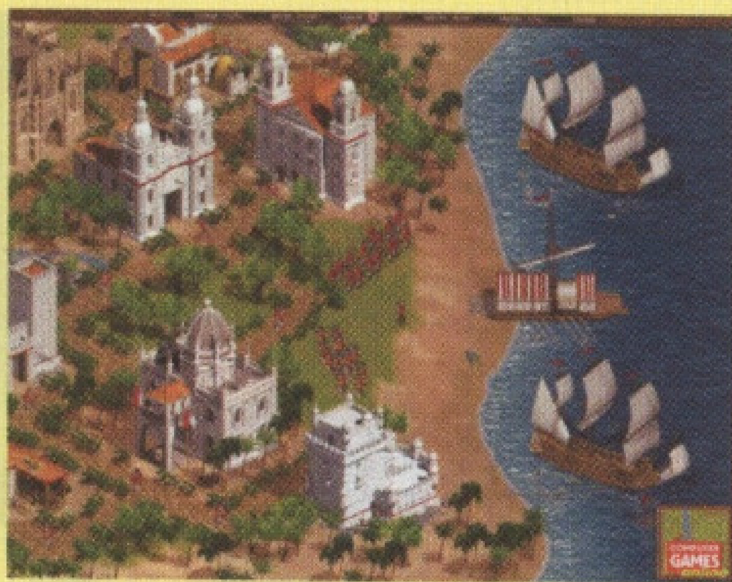
Cossacks: European Wars

游戏类型：即时战略
制作：CDV Software GmbH
发行：CDV Software GmbH

有人认为，艺术源于历史，然而历史本身，乃是最精彩的艺术。它比戏剧更跌荡起伏，比绘画更波澜壮阔，比音乐更激动人心，比文学更发人深省。无论这种说法正确与否，至少在《哥萨克——欧洲战争》所处的那个背景时代，我们将经历一次宏大的历史再现。

16至18世纪的欧洲史，也许大多数玩家并不熟悉。一言以蔽之，这个时代的特征就是“躁动的时代”。若以类比的方式来形容，可以说就类似日本的战国时期。民族主义者们在为独立而挣扎；那些稍微有点实力的国家，都在试图从分崩离析的神圣罗马帝国的废墟上分得一份遗产；内战遍布整个欧陆；在大洋的另一边，新大陆的所有权争夺日渐激烈；新教改革则正威胁着天主教的权威。这是一个技术、政治、宗教和社会正发生着深刻巨变的时刻，而在这一片混乱中，诞生了所谓的“理性时代”——代表着激动人心的民主制度、职业军队和帝国的再现。随着黑火药的广泛应用和冶金技术的提高，加农炮和火枪成了最佳的武器选择，这永恒地改变了战争与社会的形式——骑士军在火枪面前颓然倒下；同时骑士阶层，带着它的光荣和传统，在硝烟中消失了。这一切就是《哥萨克——欧洲战争》将带给我们的不同寻常的时代背景。





《欧洲战争》继承许多在AOE中采用过的结构特点，例如玩家在游戏中将采集包括黄金、铁矿、煤炭、石料、木材和食物等多种资源，而资源的缺乏，将导致饥荒甚至暴动。《欧洲战争》中多达300种升级项目，将是大多数同类游戏所远远无法相比的。而为了配合这个动荡的时代背景，制作组将提供超过85个以真实历史为背景的战役模式，包括德意志的30年战争、英国



内战、英荷战争、西班牙和奥地利的王位继承权之战，7年战争以及乌克兰独立战争等等。全3D的地形和精细的大比例单位、建筑使游戏的图形效果丝毫不逊于任何热门制作组的作品。

《哥萨克——欧洲战争》预定于2001年上半年发售，敬请期待。

（哈尔滨 祝佳佳）

编者按：

是乌克兰人出的游戏？一直以为前苏联分出去的国家正在忙着稳定经济呢，一看乌克兰就是挣着钱了。

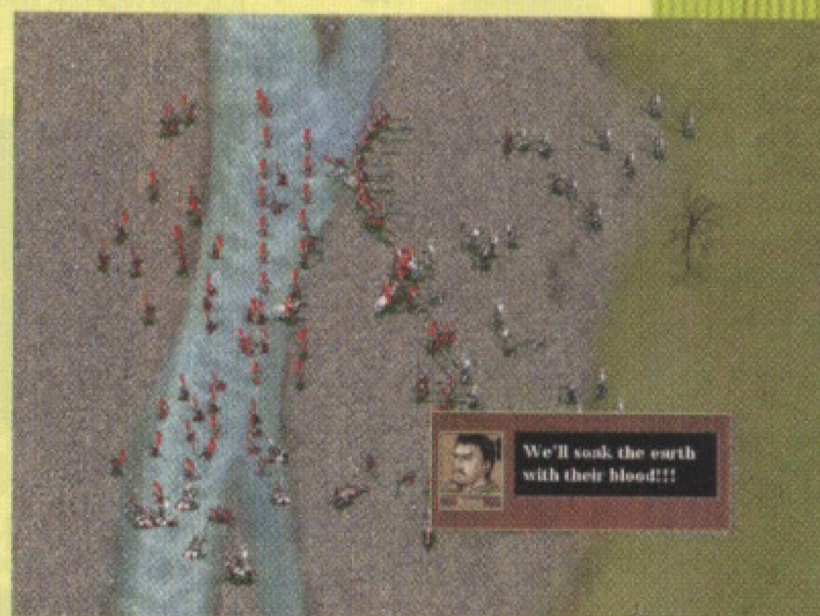
武田信玄 Takeda

游戏类型：即时战略
制作：Magitech Corporat
发行：N/A

喜欢玩光荣公司出品的日本历史游戏的玩家，一定对武田信玄这个名字十分熟悉。无论在《信长



野望》系列中还是在《太阁立志传》系列里都能见到他的身影。这位被后人誉为“甲斐之虎”的大名在日本的战国历史上可以算得上是一位相当显眼的角色。当年他不但组织策划了“信长包围网”，更率领手下的无敌骑兵们杀得德川家康节节败退。可惜天妒英才，53岁的他在大业未成之时就病死在了信浓国的驹马，不然也许因为他的存在真的可以改写日本的历史吧。目前，一个以他的故事为背景的游戏正在开发中，有意思的是开发这个游戏的制作小组并非是大家熟知的各大日本游戏厂商，而是一个名不见经传的加拿大小公司Magitech Corporat。

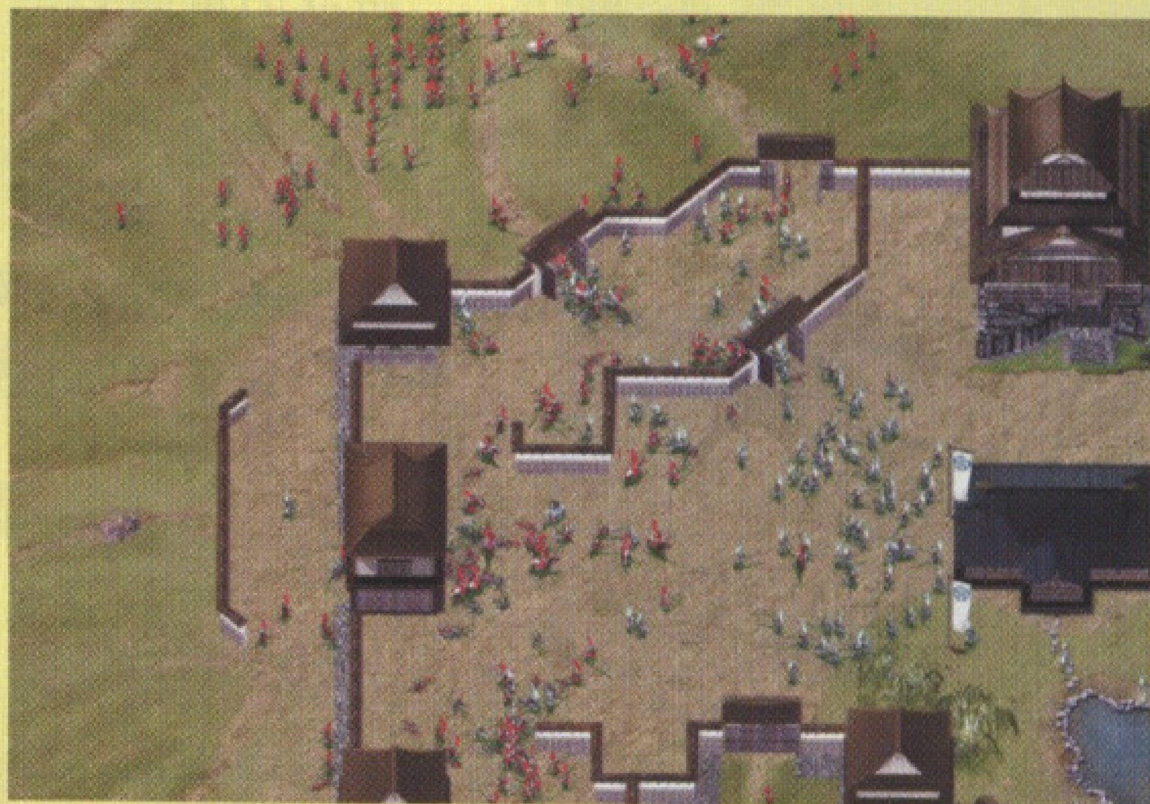


本作将提供3种不同风格的基本游戏模式，而使用的却是相同的战斗引擎、接口和环境。在历史战役模式中，玩家将身临其境般地回到那战火纷飞的日本战国时代，它允许玩家按照历史情节从两个对立方中选定一方开始战斗，从而改写当年的历史。它并不要求玩家担心什么外交或是资金方面的问题，你只是需要调配好你手中的军队取得胜利。双人模式则很好理解，它允许玩家间通过调制解调器，局域网或是INTERNET来进行战斗。至于竞选模式就相对复杂得多，你不但要指挥手下的军队，更要在外交上、经济上分出一部分精力。这一点我想对于熟悉日本战国历史的玩家来说一定是非常容易的。

（哈尔滨 祝佳佳）

编者按：

为啥加拿大人作日本题材的游戏？为啥不作中



国题材的？念没念过书啊？难怪加拿大人少呢……（此人开始乱骂）

大航海时代Ⅳ 加强版

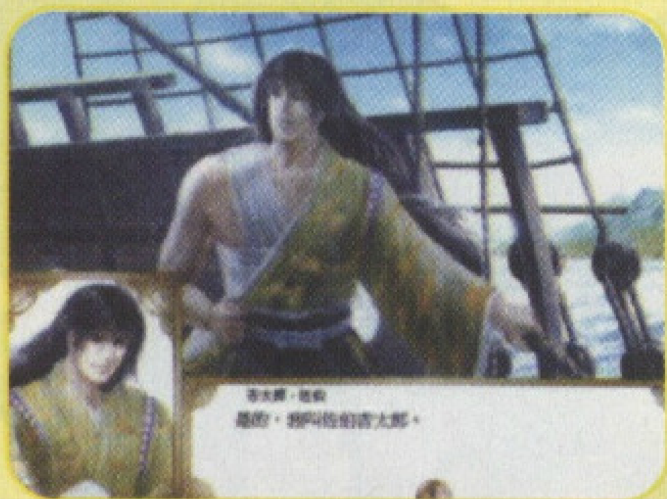
游戏类型：策略
制作：光荣
发行：光荣

在我们还在企盼《大航海时代Ⅲ》中文版的时候，光荣公司已经推出了其《大航海时代》系列迄今唯一的一个《大航海时代Ⅳ》加强版。光荣公司出加强版可是蛮有名的，大家看看“三国”系列就知道了。没想到这次搬到了大航海的身上，是好是坏我们先不作评论，毕竟我们还没有拿到手。但既然是加强版，那我们就要看看它到底加强在什么地方？



新人物登场啦，而且一下子多了3个人物，也就是说我们至少可以多玩3遍了。记得4代中一共有4个人物，现在加强以后就有7个人物了，好象蛮超值的哦。新增加的主角分别是日本青年佐伯杏太郎、阿拉伯的亚伯拉罕和西班牙混血儿蒂雅。







游戏的最终目的和4代基本相同，也是要取得“霸者之证”。游戏画面和风格都是以4代为蓝本的（废话！说了是加强版，又不是外传）。游戏中还会出现很多新的交易品，而且这些交易品都是在主角发现遗迹以后出现的，玩家可以凭借这些商品获得丰厚的利润喔（呵呵！我喜欢）。除了新的冒险地图和商品外，光荣还考虑到那些不喜欢正正经经做生意而喜欢打打杀杀做海盗的玩家，增加了新的铁甲船，你还可以改变甲板画面的配置，会看见对手在甲板上和你的水手对K的画面。另外，在海战方面也会有非常大的改变，作战模式更加灵活，再配以佐伯杏太郎这种战斗强力角色，你一定会大呼过瘾的。



游戏先介绍到这里，摩西我想说说我的想法。记得我第一款玩的电脑游戏就是《大航海时代Ⅱ》，那时疯狂得整夜不睡，一本世界地图册基本上被我翻烂了，一直到后面的3代、4代。总地来说我认为2代是经典，3代是巅峰，而4代嘛……能让我感动的游戏不多，能让我执迷的游戏更少，但光荣的游戏让我不只一次地疯狂和执迷（并非夸大之词）。近来得知《大航海时代Ⅲ》的汉化版就要面世了，心里又是一阵激动，在期待中，我想我该回去找出那本旧旧的世界地图册了。



（游侠创作室 愤怒的摩西）

编者按：

《大航海时代》会出到几呢？大家来帮我猜猜，不是我太笨猜不出，是日本人不能理解见好就收的复杂道理。

钢铁战士 Steel Soldiers

游戏类型：即时战略
制作：Bitmap Brothers
发行：EON Digital





《钢铁战士》这款即时战略游戏以其出色的画面表现，灵活的人工智能和幽默风趣的语言风格引起了众多玩家的关注。

这款游戏预计2001年2月底发行，有兴趣的玩家不妨来了解一下这款游戏的发展，相信它不会让你失望。

这款游戏的视觉效果表现得非常出色，尤其是游戏中的战争场面更是别具风格。在《钢铁战士》这款游戏中，玩家看不到硝烟滚滚的战场，见到的仅仅是一些被战争摧毁的建筑物，战场上一片狼藉，所有的敌人都隐藏在隐蔽处，玩家很不容易发现它们。这些都是这款游戏同其他游戏相比与众不同的部分。此外，每个建筑物都有不同的风格和特点，而且它们会随着游戏场景的变化而改变。在这款游戏中玩家能够真正享受到精美游戏画面带来的乐趣，你会看到坦克车在雪地上行走时留下的痕迹，狙击兵会根据外界环境的变化而进行伪装，而爆炸场景也会给你留下难忘的印象。

游戏有6个场景，30个单人游戏任务。这些场景包括沙漠、边疆、火山岩、冰山、森林和灌木丛等不同地貌。另外，在游戏的多人模式中，有20个多人游戏地图，30个不同的作战单位遍布于海陆空，有意思的是在场景的两侧排列着相互对称的景色和造型。

《钢铁战士》还有另外一个吸引人的地方，那就是它的幽默特点，这将是本游戏最大的闪光点。玩家将会在游戏中清楚地看到作战中的每一位士兵，他们的个性特征非常明显，通过他们的声音，玩家就能够知道他们处在一种什么样的状态中。



《钢铁战士》这款游戏虽然没有太多实际的突破，但还是有许多可玩之处的。现在距离发行的日期已经不太遥远，到时有兴趣的玩家不访试一下。

（游园创意）



编者按：

3D游戏需要磨炼，毕竟多边形的建模比不上手绘图案精美，但这是大趋势。从最初的《神话》到现在的《钢铁战士》，我们已经看到可贵的进步了。尤其是主视角射击游戏……（Oh，no，我又来了）



游戏试炼场

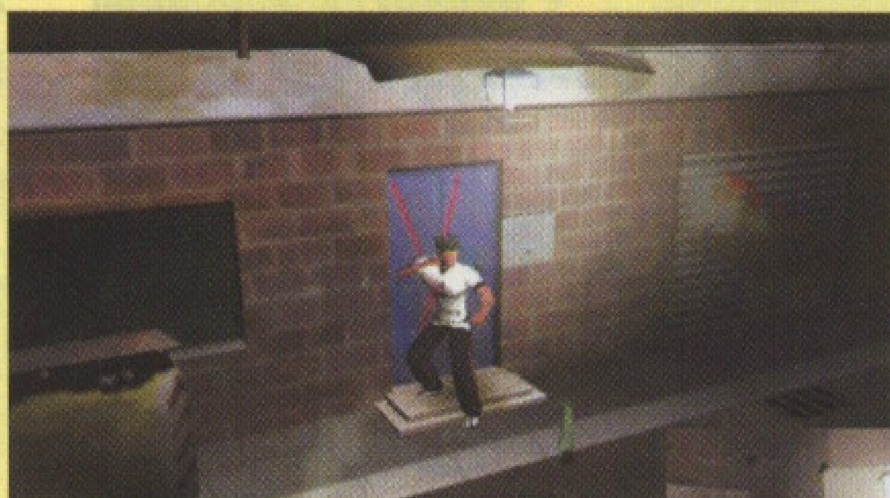
怒不可遏 The Rage

游戏类型：动作
制作：Fluid Games　发行：N/A
系统配置要求：奔腾Ⅱ300、64MB内存、WIN9x

不知道是哪位先知发明了"街霸"这个词，虽然没有确切的定义，但它的概念早已深入人心。"街霸"很象一种职业，但不定期发薪，需要时自己去拿；虽然有些精神分裂，但不失义气；经常为了某个迫在眉睫的危机而独自打遍街头巷尾。自北宋年间，他们被冠以"泼皮"之威名，现在在游戏里，我们叫他们英雄（而且一定很孤胆）。



早先喜爱街机的朋友不会不知道Final Fight，除了技术欠缺的人需要用金钱来弥补这个问题外，还是大受欢迎的。现在好了，就连这个问题也不存在了，终于有人把这种动作闯关游戏带到PC里，嘿嘿，PC是不会要你塞币的。《怒不可遏》很象当年一个叫Fighting Force的游戏，不过时隔两年，在技术上已经成熟了许多。情节上有些不知所谓，不过谁在乎呢？反正打得爽就好了。这类动作游戏非常讲究操作，在这方面，《怒不可遏》还是很出色的，算上方向键一共才8个。不过令人哭笑不得的是，在DEMO中可以进行3人同机闯关！一尺多长的键盘加上6只大手，再简洁的操作也发挥不出来了。根据相关资料显示，游戏共有4个角色，支持4人游戏，不过在我们提供的DEMO中只见到3个，唯一的女角色没有出现，可能是想来个惊喜吧。《怒不可遏》的画面在3D渲染效果上远远超过了Fighting Force，人物动作的细腻程度也很高，而且连贯性不错。可惜，在人物动作设计上似乎不如Fighting Force带劲儿而更偏向花哨，可能是想单纯追求视觉效果吧。



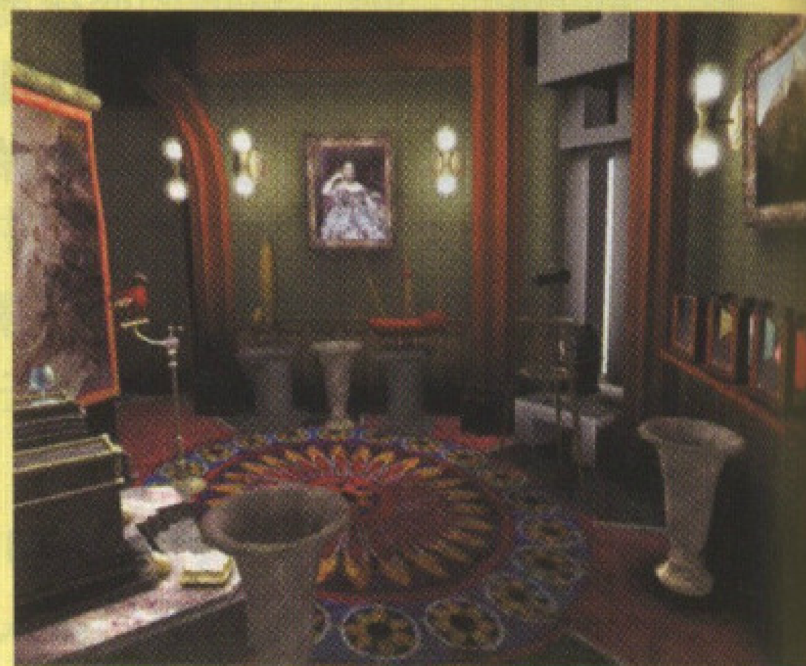


到截稿日为止，《怒不可遏》还没有发行商，不知道国内会不会有人代理来填补一下动作游戏的空白。

真实神秘岛 realMYST

游戏类型：冒险
制作：Cyan Inc.
发行：Broderbund

其实，冒险游戏比起角色扮演游戏来更富内涵，但也正因如此，制作一款成熟的冒险游戏并不容易。不过看起来这并不重要，国内玩家一直对冒险游戏兴趣不大。很多人想象不

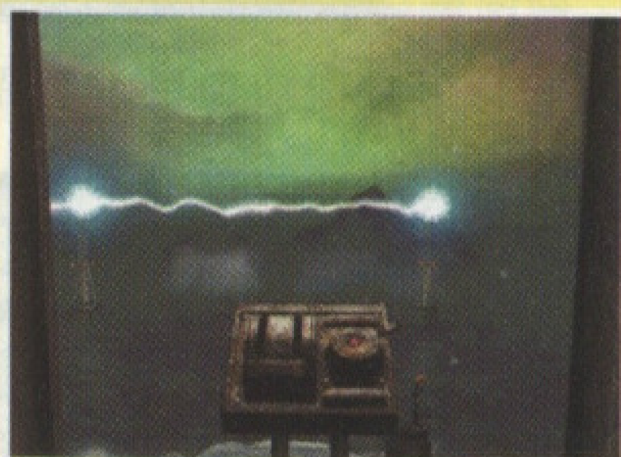


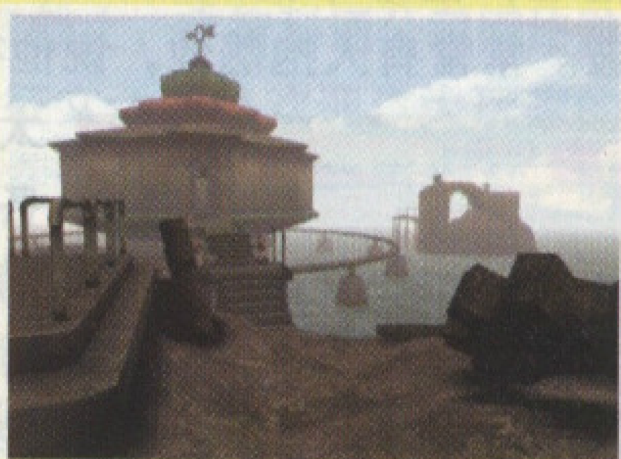
到，象《神秘岛》这样的游戏在国外一直占有极高的地位。这款《真实神秘岛》是《神秘岛》系列最新的作品，和该系列的前几作一样，《真实神秘岛》仍然秉承一贯的作风，定位于纯正的“冒险”。

由于极力追求丰富的情节和谜题，因此在其它方面会有所损失。虽然乍看之下，图像精细程度很高，但多为静态，所以并不能带来多大视觉享受。不过，《真实神秘岛》作为冒险经典，能通过谜题的精彩设置把玩家带入游戏。笔者一直很佩服那些不经任何提示打穿《神秘岛》的人，虽然游戏一直声称互动性很强，但要从昏暗的场景和混乱的思绪中找出线索并非易事。每个人的喜好不同，对于那些细腻的玩家而言，可能没有什么比解谜更有趣的了。









《真实神秘岛》的名字很有意思，以前的《神秘岛》已经很真实了，这次还要在前面加一个“real”，可能是为了说明该游戏与众不同吧，但其续作要怎么办呢？

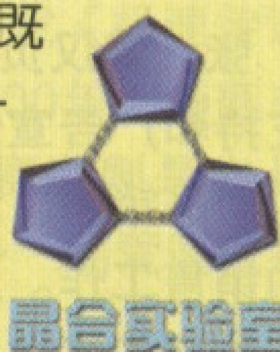
猴岛小英雄——逃离猴岛

游戏类型：冒险
制作：Lucas Arts 发行：Lucas Arts
系统配置要求：奔腾266、64MB内存、WIN9x

相信《猴岛小英雄——逃离猴岛》大家早有耳闻了，不过直到现在，也没有听说有国内厂商要代理它的消息，看来这款冒险游戏经典系列注定和我们无缘了。这次我们提供的DEMO虽远远不能用来弥补缺憾，但希望能有更多的玩家接触这一系列。当玩家的需求增长时，厂商才会有更多的兴趣。

《猴岛小英雄——逃离猴岛》依然是延续前作的情节，发展出新的故事，整体风格也没有改变，玩家将在轻松、幽默的环境下展开冒险旅程。虽然画风没变，但全新3D引擎带来的变化实在不小。说实话，笔者更喜欢以前那种2D的风格，画面可以更鲜艳、细腻，在使用3D引擎后，除了光影绚丽了许多外，并没有提高整体素质。而且，对于接触过前作的老玩家来讲，3D的光滑外表带来的更多的是遗憾。既然情节、语言、背景都一直成功延续下来，为什么不能保存2D画面的淳朴呢？







◆ 本刊记者 生铁

奥美电子总经理独家专访

张曙波是香港人，也是奥美电子有限公司的总经理，他常年在武汉、北京、上海等城市之间奔波。常常有人抱怨他，说他在中关村地区的曝光率太少了，以致对于他有着各种各样不真实的传闻。借着他在北京短暂的办公时间，本刊记者采访了他。



本刊记者（以下简称记）：张先生您好，读者们对于奥美的过去不是很了解，您能为我们介绍一下么？

张曙波（以下简称张）：奥美的品牌早在93年开始就在香港和泰国有所建树了。我们涉猎的范围很广，包括多媒体软件开发、杂志（泰国销量最大的PC-GAME）、连锁店和品牌电脑。我们在95年就进入大陆市场了（正式开业是在96年10月）。当时我们是带着裸片和产品进入大陆市场的，首先由连邦包销了我们的格斗游戏《天下无敌》，后来又销售了《未来游戏第三集》（FUTURE GAMES Vol. 3），该光盘收集了1995至1996年间的许多外国著名游戏。我们正式在国内成立公司后，出品了《魔兽争霸Ⅱ》（WARCRAFTⅡ）和7个娱教软件，包括学英语和学数学的多媒体软件。由于当时大陆市场缺少这样优秀的同类产品，所以产品销售还是成功的。

记：奥美现在在哪些城市设立了机构？它们各自的职能是怎样的？

张：武汉负责主要的产品审批、书号取得、技术支持和广告宣传等工作，还负责着华中和西南地区的产品销售。北京负责广告设计、包装和东北几省的销售工作。上海则负责华南地区的销售工作。下一步我们还准备在广东建立分公司，建成全国的用户服务网。

记：众所周知，奥美的产品线一直是最优秀的。你们目前都与哪些公司有良好的合作关系？

张：我们最好的合作伙伴有SIERRA、BLIZZARD、INTERPLAY和EIDOS。都采用的是版税金的合作方式。现在即将与INFOGRAMES和LEGO进行全线合作，并专门成立部门负责代理LEGO的产品。

记：说到合作伙伴，请您谈谈"暗黑Ⅱ"的销售情况吧。

张：关于"暗黑Ⅱ"的延期，国内也有各种各样的传言，其实真实原因很简单，不过是耽误在SONY公司的加密技术的授权过程中。"暗黑Ⅱ"目前在香港地区已经卖出了1万套，大陆地区目前售出了9万套，其中"金装英雄版"中附带赠品，是我们在sina.com和CBI上作过读者调查后设计的。我想它在今后的销售将持续看好。

记：1年以后会不会考虑出"暗黑Ⅱ"的简装低价版本？

张：不会的，由于我们的总成本不低，很难有下调空间。

记：奥美有没有代理华语游戏的打算？

张：有可能发展。我们目前正在与台湾、香港甚至日本和韩国的游戏厂商进行积极的接洽，不过高品质游戏还是我们的选择重点。

记：您看好大陆市场的前景么？未来有什么样的相关计划？

张：大陆家用PC市场以每年40%的速度增长着，这对于软件行业也将是个良性的促进。虽然盗版软件占据了很大的市场，但是我想正、盗版的增长比例应该是一样的。盗版虽然在价格和时间上占有优势，但是我们在缩短这些距离的同时还可以和它们拼产品的附加价值（VALUEADDED），也就是售前、售中和售后服务。服务非常重要，我们目前正在积极培养中层干部，将几个分公司的客户服务部分离出来，成立营业部，集中力量为会员提供更多的服务，例如邮购服务、比赛活动、节日贺卡、打折以及更多的沟通。

记：能谈谈以后产品的包装和价格安排么？

张：2001年我们将有50余款产品上市，统一为16开包装和大礼包两种，我们决不会采用DVD包装，虽然传统包装成本高一些，但是感觉精美，还可以防止伪正版。在价格上，我们将依照不同产品采取98、68、50和38元包装。38元是个下限，超过了这个限度，我们觉得就是不合理的恶性竞争了。

记：您有什么要对本刊读者说的么？

张：要保持乐观和开放的态度，代理国外的优

秀产品将对国内游戏业的发展产生促进作用。做好代理工作，不仅能证明自己的实力，对得起玩家，还可以证明给外国人看，中国市场是不能忽视和应该尊重的。

背景资料：

作为奥美电子（武汉，香港）有限公司的执行总裁，张曙波董事长总管香港和中国大陆公司间的业务。他同时也是奥美电子（武汉，香港）有限公司的法人和“展望未来”公司的股东。

张曙波董事长拥有长达12年在中国商界的经验，其中包括在中国大陆电脑软件领域6年的工作经验。

张曙波董事长毕业于加拿大多伦多的约克大学，获得文学学士学位（经济学）。

《三国风云Ⅱ》召开新闻发布会

《三国风云Ⅱ》新闻发布会日前在北京长城饭店召开，同时在北京、上海、广州、成都、沈阳、台北、香港等7个城市分别举行了首发仪式。这是在中青旅创先软件公司即6月份推出《笑傲江湖》之后，在年末为广大玩家奉献的又一作品。这次活动中，中青旅创先还请来了著名的评书表演艺术家袁阔成老先生到现场助兴，引起了与会者的兴趣。



金智塔新品上市



除去主推的大作《古龙群侠传》之外，1、2月间金智塔公司还将有《王冠之争》、《1937特种兵》和《非常男女》等几款风格不同的作品上市。《王冠之争》是瑞典INFINITE LOOP公司出品的即时战略大作，《1937特种兵》是北京无限幻境工作室推出的模仿《盟军敢死队》的抗日题材作品。《非常男女》是上海魔戒工作室的网络爱情游戏，这些作品都为大家介绍过，相信你们也该有印象吧。

《黑暗之光》有奖征文活动开始

从即日起至2月30日截止，宇智科通公司网络游戏《黑暗之光》的有奖征文活动将欢迎广大玩家的参与。征文内容以玩家在该游戏中的经历为主，以小说故事的形式生动地表现出来，题目自拟。获奖作者将有机会得到三星显示器和数码相机等礼物。有意参与者可投稿至linangame@sohu.com。

《新天使帝国》本月上市

晶合时代代理的大宇力作《新天使帝国》终于在本月上市了，这是第一套支援Windows ME版的国产游戏。这是一套全3D的回合制战略游戏，当中的卖点便是清一色漂亮的美眉为主角，此外还有丰富的转职系统和兵种职业可供选择。我们的游戏赏析中已经对这款游戏进行了详细的介绍，敬请感兴趣的玩家注意。





《极速传说》上市

由连邦软件代理的另类竞速游戏《极速传说》将于本月上市。游戏背景设定在2100年，参赛车辆都拥有涡轮发动机和磁浮装置，赛道则是在月球上。每小时1千公里将是正常速度……酷爱速度感的玩家可以一试。



◆ 本刊记者

《机车领袖 II》最新消息

优秀的赛车游戏Motorhead将开发PS2续集，这部续集会不会出现在电脑上呢？Digital Illusions公司发言人表示："有可能，但目前我们还没有把PC版本的开发列入计划之中。如果决定制作PC版本的话，我们肯定不会简单地把PS2版本移植过来，因为我们希望能发挥每一种平台的特点。"《机车领袖》发布于1998年，迄今为止已售出将近一百万份拷贝，并被提名为BAFTA技术奖。

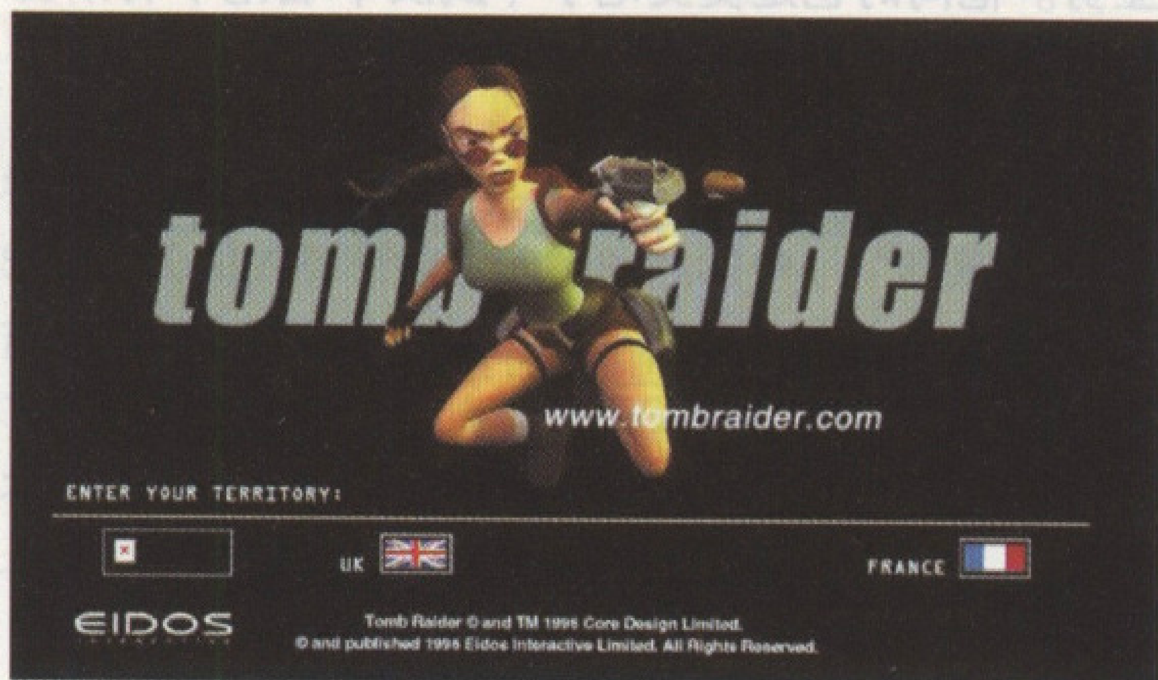


《魔兽争霸 III》最新消息



Blizzard公司日前公布了《魔兽争霸 III》(Warcraft III)的最后一个种族——"夜精灵"(Night Elves)。顾名思义，"夜精灵"通常出没在夜间，其兵种包括Ent、Druid(德鲁依)、Archer(弓箭手)、Hunter(猎人)和Sentinel(哨兵)。在《魔兽争霸》的世界设定中"夜精灵"是一个神圣而富有正义感的种族，它也是数千年前第一个研究魔法的种族。

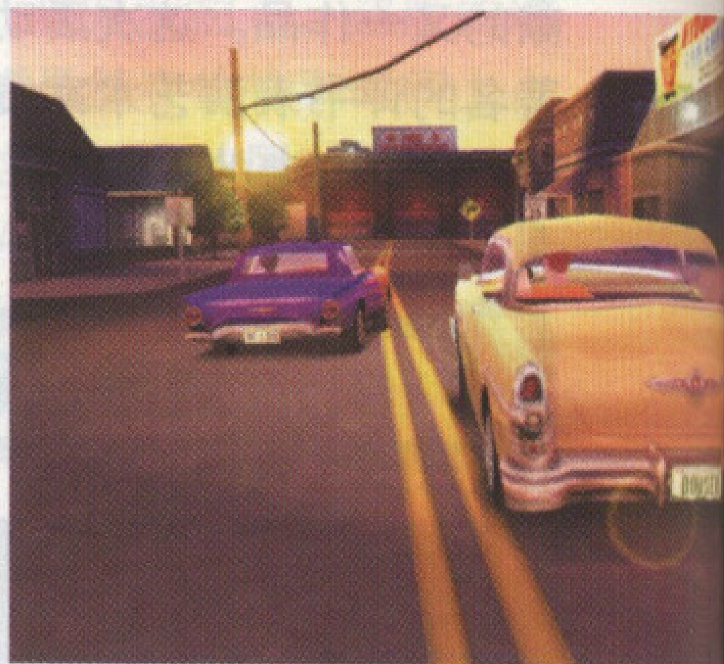
《古墓丽影》电影现身



如果你错过了《古墓丽影》（Tomb Raider）电影推介片的网上直播的话，不用感到遗憾，你还可以在tombraider.real.com网站上看到所有的精彩内容。除tombraider.real.com网站外，玩家也可以通过《古墓丽影》电影的官方网站www.tombraidermovie.com观看这部推介片。

《汽车城网络版》开通官方网站

EA公司日前正式开通了《汽车城网络版》(Motor City Online)的官方网站，地址为http://www.motorcityonline.com/。《汽车城网络版》以美国改装赛车的黄金年代为背景，玩家可以在这个怀旧的赛车世界里聊天、比赛、交换赛车部件、组装赛车或组建自己的车队/俱乐部。《汽车城网络版》定于2001年夏季在北美地区发售。



《神偷 III》进度报告

离子风暴工作室日前公布了《神偷 III》（Thief III）的第一份开发进度报告，目前该游戏还处于开发前期。据称，开发小组的所有成员均已就位，设

计师Emil Pagliarulo，助理总监Lulu Lamer（这两人均为《神偷Ⅱ》开发小组的成员），AI设计师Paul Tozour，首席程序师Ian Dunlop，剧本撰写师Terri Brosius（曾为Shodan配音），首席音响工程师Alex Brandon（曾为《杀出重围》谱曲）。

报告表示，开发小组将保持原作的隐秘风格，在此基础上加入更详细的脚本、更丰富的气氛和更真实的模拟成分。游戏将延续前作的故事情节，向玩家揭晓更多关于Garrett和神偷世界的内容。



《生存》上市

Take-Two互动公司本月代理发行了Continuum娱乐公司的即时策略游戏《生存》（Outlive），这是巴西人开发的第一部在海外发行的即时策略游戏。在游戏中玩家可以选择两个不同的种族——人类和机器人，研究科技、窃取情报、消灭对手。

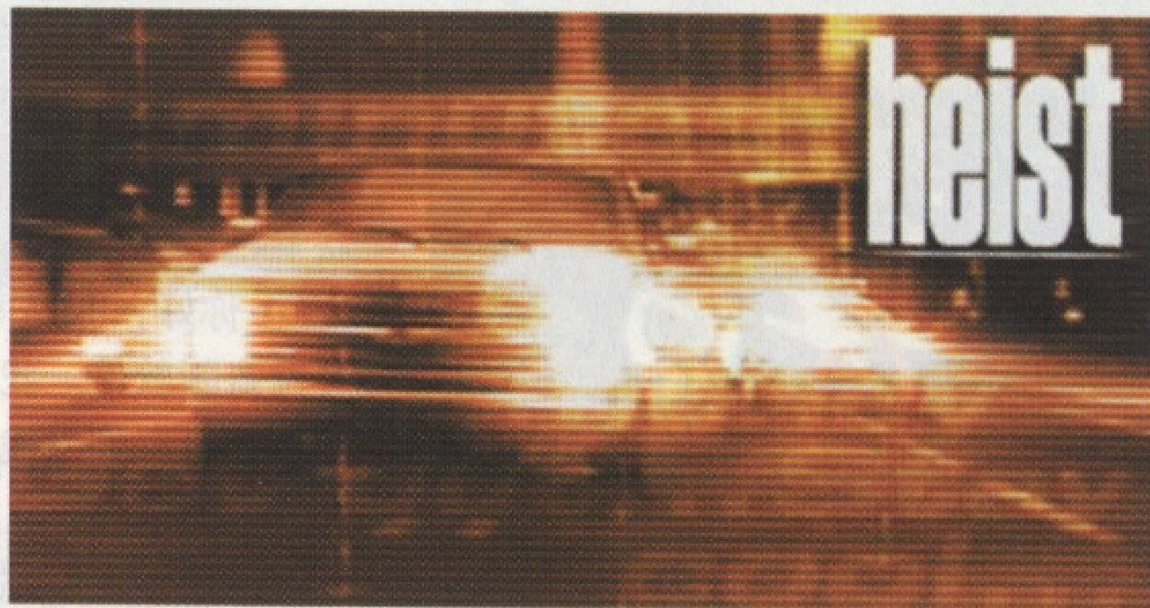


Take-Two互动公司副总裁Jamie Leece说：“我们之所以发行《生存》，一方面是因为它是一部十分优秀的作品，另一方面也表明了我们决心吸引全球范围内的高品质作品和开发小组的计划。”



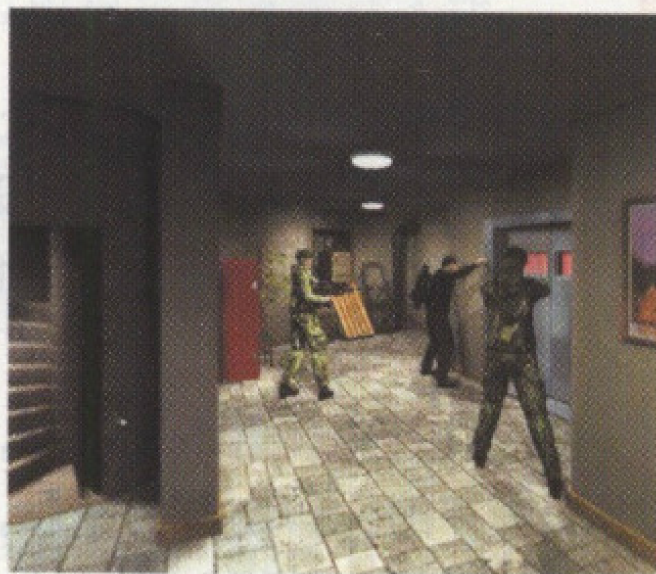
《抢劫》即将上市

为了避免被列入“暴力”游戏名单，许多游戏纷纷更改名称以避开检查人员的视线，英国Crimson工作室的《抢劫》（Heist）就是一个典型的例子。这部游戏在英国市场上的正式名为《抢劫》，发行商为Virgin互动公司；当Titus公司准备将其引入美国市场的时候，首先做的一件事就是更改名称，目前游戏的正式名尚未确定。在《抢劫》中玩家的任务是率领一群匪徒打劫各地的金融机构，最终目标是使他们“光荣地”登上美国联邦调查局的通缉要犯名单。该游戏强调隐秘行动，必须在不引起警察注意的情况下得手。



Daydream公司收购E-game工作室

冒险解谜游戏《叛国者之门》（Traitors Gate）的缔造者、瑞典游戏开发商Daydream公司日前宣布收购E-game工作室，此次收购的内容包括E-game工作室的所有游戏项目、全球客户服务部和分销渠道，收购数额约为190万股。E-game工作室主要为互联网、数码电视、掌上电脑和移动电话开发互动娱乐产品，迄今为止已为可口可乐和Telia等公司制作了50多部作品。



《死亡之组》细节公布

worldbenders.org网站日前公布了3D动作游戏《死亡之组》（Deathrow）的细节内容，该游戏由一群以网为家的游戏设计师设计开发，提供有全新的叙事方式、独特的3D视角、动作捕捉技术、量身定制的3D场景，以及与武器的射击节奏相匹配的音乐音效。玩家将在游戏中先后体验各种犯罪事件，如毒贩、强盗之间的枪战以及援救人质等行动。

以上新闻由DAGOU提供。



◆ *本刊记者* Sharrol

大家好，我是打盗专栏的掌门人Sharrol。自从上期推出了这个小小的栏目后，引起了广大读者的关注，一些热心的支持者们纷纷打来电话或发来E-mail，表示愿意协助我们把这个栏目办得更好。Sharrol感动得热泪盈眶，发誓要把打盗专栏进行到底。这不，一位南京的读者就发来了让Sharrol欣慰的E-mail：

你好，我是南京的读者。在今年8月至10月，我和朋友一起在南京珠江路上买过盗版软件。我看了第24期的《大众软件》，在11页上的那个图，我认为江苏的盗版源好像没找到。因为我有这个经历，所以给你们提供一点线索，希望对你们有点用。

我知道的盗版源有2个，一个是从广东一带贩运到南京，批发的价格一般是2元一张，零售是3到5元；另一个是货源是在珠江路和郊县，批发价格一般是1到2元一张，零售是2.5到4元。这些做盗版生意的老板售后服务还可以，软件有了问题随时去找，随时可以更换。而且这些人消息面广，每当珠江路上临检，他们总是有防备，事先就知道，而临检人员抓到的，只是一些摆在路边的小摊贩。

擦干了泪，sharrol还要提醒一句：别忘了，与你们相约在news@popsoft.com.cn。

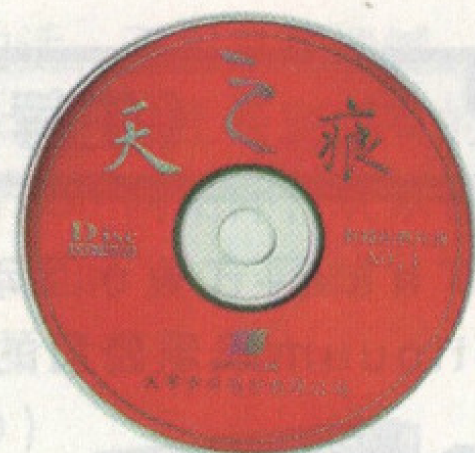
伪正版曝光

继上期我们在“盗版猛于虎”中提到《轩辕剑Ⅲ——天之痕》后，其伪正版随后也上市，且外包装设计接近育碧软件正版产品。为了能让诸多销售厂商和玩家辨清真伪，本期我们将它的伪正版也公之于众。

本次伪正版样品采集地：海淀区万泉河书报摊。

《轩辕剑Ⅲ——天之痕》





外包装：制作简单，色泽不鲜明。

配套手册：印刷比较精美，内容介绍粗略，不详细。

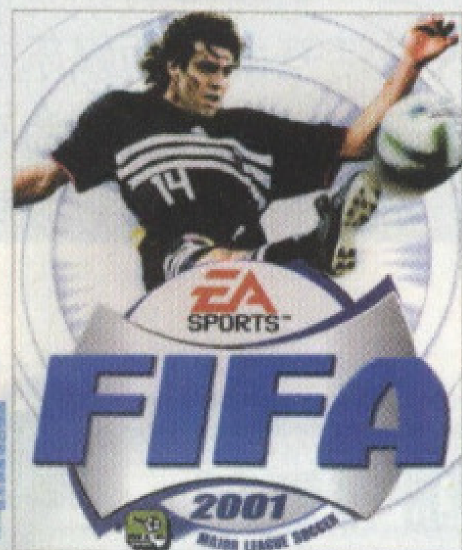
碟片质量：一般

零售价：58元

仿真度：C级

综述：伪正版的外包装上只有“大宇咨讯股份有限公司”字样，没有“UBI SOFT育碧软件”字样，没有软件所需的ISBN号，条形码“9785423544454”是个假号，且盘面为单红色印刷，而正版产品采用全彩印刷，风格相当独特。

《足球2001》





外包装：包装盒纸质不错，色泽鲜明。

配套手册：印刷质量一般，内容介绍也比较简单。

碟片质量：较好

零售价：58元

仿真度：C级

综述：EA公司在中国出售的正版产品是没有ISBN号的，盗版商聪明反被聪明误，在盘面上给了一个莫名其妙的ISBN号。而在外包装上却没有出版商地址。

盗版猛于虎

《新绝代双骄2》



碟片质量：一般

盗版上市时间：2000年7月29日

正版上市时间：2000年8月7日

正版价格：简装版69元

点评：有网友反映，安装不成功；有时游戏中的一些角色不听指挥。

《新天使帝国》



碟片质量：一般

盗版上市时间：2000年9月中旬

正版上市时间：2000年9月30日

正版价格：简体中文版48元

点评：标明是简体中文版，安装后出现乱码，D商有欺骗行为。

编辑导语

E3’2000 大展已经成为昨日惊鸿，但是在大展上展出的那些令人激动不已的游戏却给玩家们留下了深刻的印象，成为玩家们期待的目标。从2000年5月到现在，曾在E3大展上露面的优秀作品陆续面市，和在展会上一样引得玩家们争相抢购，在本期的赏析中就不乏其中的精品，那么就让我们重温一下曾在E3大展上显示风采的游戏作品吧。

曾经成功制作《蚯蚓吉姆》（Earthworm Jim）和《孤胆枪手》（MDK），以及《弥塞亚》（Messiah）的Shiny在这次E3展示会上亮出新作《牺牲》（Sacrifice），并凭借其独特的图像一举夺魁。初次亮相就荣获了“E3大展最佳即时战略游戏”的桂冠，由此可窥其实力之一二了。

而《博德之门Ⅱ——阿门的阴影》（Baldur's Gate Ⅱ: Shadows of Amn）则当之无愧地领走了2000年E3大展上的“最佳RPG游戏奖冠军”，它是BioWare以“高级龙与地下城：遗忘的国度”的世界为背景的角色扮演游戏大作《博德之门》的续作。想来众多玩家对于《博德之门》这个名字是不会感到陌生的，这是个给人印象深刻的作品，这部游戏是如此的出众，也就难怪玩家会对二代的期望是如此之高了。有关这部作品要介绍的内容实在是太多了，因为这是个相当长的游戏，同样也是一部不可错过的角色扮演游戏大作。

时下游戏的种类越来越多，台湾光谱资讯即将推出的一款模拟打鼓的娱乐游戏《节奏鼓王》即是其中一例。轻打快敲、随心所欲地操作私人的酷炫套鼓，而且配有独特的高感度鼓组，将打鼓的感觉真实呈现，所以高享受决不仅仅是一句口号。

经过漫长的等待，我们也盼来了《铁血联盟Ⅱ》的面市。这是金智塔公司汉化的第一款产品，为了力求忠实地再现原著的精髓，《铁血联盟Ⅱ》的译文经过了多次反复的推敲，所以比原来宣布的上市日期晚了不少时间，相信会有出色的表现。

不过，再如何出色的游戏也要亲身体会一下，是不是？要想知道梨子的滋味还是请您亲口品尝一下吧！





《牺牲》（Sacrifice）这个名字对广大玩家而言似乎比较陌生，但提起Interplay可以说是无人不知，那么这款由其旗下的Shiny Entertainment（MDK Ⅱ制作小组）倾力开发的千年大作会不会继续发扬其优良传统呢？其实不用我多费口舌，光凭“E3大展最佳即时战略游戏”这顶桂冠，玩家已可以掂量出它的份量了。就笔者的亲身体验来看，这款游戏真的是非常出色，难怪能在E3大展上出尽风头。

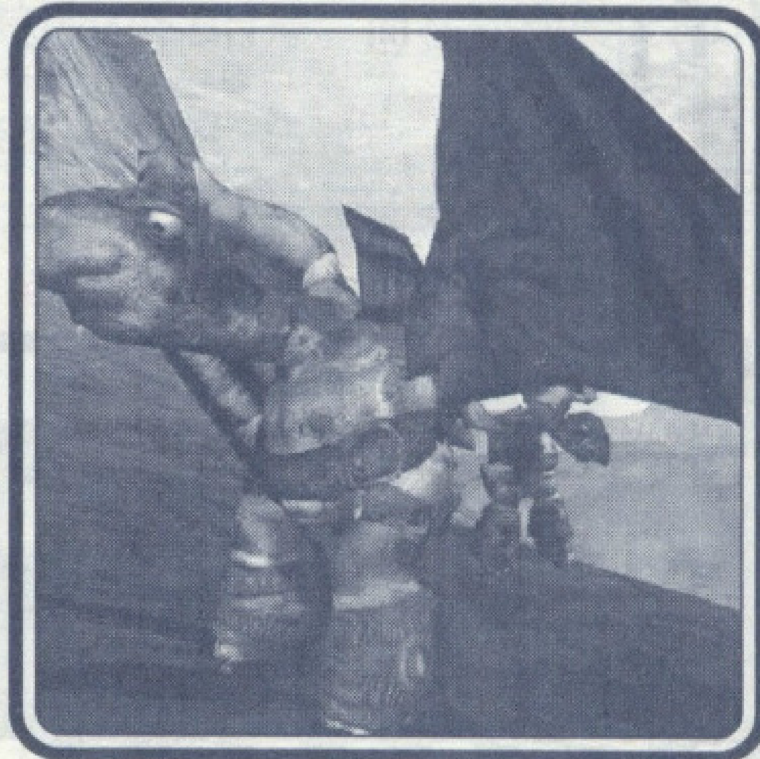


但这么一款优秀的游戏要被国内玩家所接受恐怕也不是一件容易的事，我想原因主要有两个：一是因为游戏纯英文的操作界面和冗长的对白让许多英文不好的玩家望而生畏，这也是许多国外大作不受欢迎的原因，虽然汉化版可以弥补这一缺陷，但又失去了游戏的原味，看来玩家还得抽空提高一下自己的英文水平。二是游戏对机器要求较高。除此之外，游戏对显卡还比较挑剔。哼！俺今后赚了大钱,一定要攒一台Px+xGB内存+TNTx的梦幻组合，区区《牺牲》，何在话下。

高要求当然会带来高品质，游戏的图像和音乐表现得近乎完美。经过细致纹理贴图、三线过滤、雾化等处理，整个画面充满了生机，自然而和谐，毫无呆板凝滞之感。你可以看见远空的云彩轻柔而婀娜，从头顶上慢慢飘过，令人沉醉；而如果你站在悬崖边，低头看去，那一望无际、层层叠叠的云海会让你仿佛置身于仙境。天气会随着时间而变化，或阴暗或明朗，有时还会有雨雪、闪电、惊雷等自然现象出现。人物和景物细腻而真实，你可以看见你所控制的巫师在奔跑时身体各部分十分协调，手臂的摆动、脚步的移动都与真人无二，一点都没有生硬的感觉，而且身上的披风随风起伏，看起来蛮酷的哦！音乐和环境和谐地融为一体，当敌人逼近时，音乐突然变得急促而紧张；当危险过去时，又趋于平缓。而最让我难忘的是游戏的背景给我带来的心灵的震撼。以其中一个为例：在一个奇异的星球上，我的四周被茫茫的赤黄色土地所包围，连天空也被染成了黄色，我环顾四周，没有一丝生命的迹象，土地因干旱而布满了裂缝，除了稀稀拉拉的几株半死不活的仙人掌和一些孤零零耸立的从未见过的外星植物外，连一只蚂蚁也找不到，整个世界一片寂静，我连呼吸声都可以清晰地听到。但这种寂静偶尔会被远处传来的如狼嚎般的诡异之声所打破，我感到毛骨悚然。于是我开始在荒野上奔跑，因为奔跑可以消除恐惧。恐惧渐渐消失了，取而代之的是我对这个死亡星球的崇敬和眷恋，它的壮美、豁达、超脱，让我忘记了尘世的烦恼，让我的灵魂得到了升华，我真想就这样跑呀跑，从星球的一头跑到另一头，然后再跑回来，就这样周而复始，直到死亡。



游戏的操控让我感到非常舒服。鼠标和键盘的配合使用让战斗和行动变得容易控制。键盘可以控制巫师的移动，而他所带的部队则由鼠标来控制。如果你嫌指挥一群部队太麻烦，可以让这些部队“Guard”巫师，于是他们就会随着巫师一起行动，你可以在运动中使用魔法，也就是说可以一边躲避敌人的进攻一边用魔法攻击对手，这一点对战斗非常有



用。一些常用的魔法和动作还设有快捷键，熟练掌握这些快捷键可以节省时间，在遇到紧急情况时可以做出最快的反应。部队的阵形编排也是一个很好的设计，游戏中共有Circle Formation（圆形）、Line Formation（线性）、Phalanx Formation（方阵）等6种阵形，根据不同情况可选择不同的阵形。就笔者的体会在保护巫师行动时，部队可以选择Phalanx Formation，这种阵形比较密集，便于应付突然袭击，更重要的是不会挡住巫师的视线。总之各种阵形都有其优点，玩家慢慢体会吧。游戏还有“Consecutive Commands”这一功能，你可以先按住“Shift”，然后在地图上点击几个地方，你所选定的部队就会按照你点击的顺序依次前往，这对探测地图很有用，但前提是部队不会在途中被消灭。

下面我将谈谈在玩此游戏过程中总结的一些经验，也许对玩家有所帮助。我觉得最重要的事就是保护好你的Altar（圣坛）和Manalith（魔法石），它们是你的魔法之源，而且当巫师死亡后，它的灵魂可以在这里获得重生。注意Manalith是建在Mana Fountains（魔法泉）上的，一般至少要占领两个Manalith，这样你才可以使用一些非常耗点的魔法而不用等很长一段时间来恢复魔法点。为了保护Altar和Manalith，你可以对手下的一个生物施用“Guardian”魔法，然后这个生物就会被一条红色的光带束缚在建筑周围，我觉得三四个就够了。生物一旦被施加了“Guardian”后，它的攻击力、防御力、魔法的恢复速度都会提高。这种防御一般来说没有问题，但遇到敌人的混合进攻时就很危险了，所以当你的Altar受到Desecrated（亵渎）时，巫师应该尽快使用“Teleport”魔法回到Altar抵抗敌人，但这时你的部队由于受到能量障的阻挡而毫无作用，所以只能靠巫师的攻击魔法来打击敌人，只要你消灭敌人的一个Sac－Doctors，亵渎就会被终止，Altar便得救了。另一件重要的事就是Convert（转变）尽可能多的Soul（灵魂）。当你把敌人消灭后，他们会变成红色的灵魂飘浮在空中，你可以对这些灵魂使用Convert魔法，将其转变成可供你使用的灵魂，它们是招募各种生物所必需的。拥有的灵魂越多，可招募的生物也越多，当部队在战斗中受到损失时，便可以及时补充。当你发现你的魔法点很低或者恢复太慢时，可以多招募一些Manahoar，Manahoar可以将魔法点从魔法源泉（Altar、Manalith、Mana Fountains）传送给你，你拥有的Manahoar越多，魔法点恢复得越快。有些生物还有自己的特殊技能，比如“隐身”、“加速”、“防护罩”、还有搞笑的“装死”，灵活运用这些特技，往往会有意想不到的效果。游戏还有一个有趣设计，如果你对自己的某个生物施加魔法，有可能产生副作用，举个例子：对“Storm Giant”使用闪电魔法可以使它的威力大增。还有一点是在部队移动时，为了保持紧密的队形，可以让速度比较快的生物“Guard”速度比较慢的生物。

其实游戏中还有许多让我感兴趣的地方，比如激烈的战斗场面、极富个性的对白、千奇百怪的生物、充满非洲土著色彩的音乐等，但由于篇幅所限不能一一叙述，只有留待玩家亲自去体会了，相信这款“E3大展最佳即时战略游戏”不会让你失望的。

◆ 北京　puppy

87

制作	Shiny Entertainment
发行	Interplay
载体	CD×1
类型	即时战略
语言	英文
环境	WIN95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	



自从跳舞毯掀起的热舞浪潮在世纪之交席卷整个东南亚之后，从游戏制作公司到电脑玩家仿佛一下开了窍——原来电脑游戏除了RPG、RTS、SLG或者FPS之外还可以这么玩，玩音乐成了游戏界新的时尚。那么跳舞毯之后最流行的音乐游戏又是什么呢？据可靠情报，现在日本最流行的是一些打击乐类型的游戏，可惜现在国内还看不见类似产品的影子。不过那些爱好音乐的玩家或者热中于追随时尚潮流的男男女女不会等待得太久了，因为由台湾老牌电脑游戏开发商光谱资讯制作的打击乐电脑游戏《节奏鼓王》（R hythm Impossible）即将上市发行，有望填补跳舞毯逐渐淡出后音乐游戏领域的真空。

音乐游戏之所以能够迅速窜红，最大的因素是由于这类游戏适应范围极广，具有空前庞大的潜在市场对象，老少咸宜，男女均可。音乐是全人类共同的语言，音乐游戏理所当然也成了所有人都适合的游戏，没有暴力、没有色情、没有让人头痛的复杂谜题，甚至没有任何故事情节让玩家沉溺其中，即使最顽固最保守的学究也挑不出一条理由不让自



己的孩子在音乐中游戏。而且音乐游戏本地化的成本远远低于其它类型的电脑游戏，所以开发音乐游戏成为时下许多游戏制作公司的选择。光谱的这款《节奏鼓王》在这种背景下迅速推出，可见制作公司想要抢得最大一份“蛋糕”的“狼子野心”。游戏秉承了跳舞毯的创意，以捕捉音乐节奏作为游戏的主要模式，但在硬件外设的开发以及配曲选择和难度架构等方面都做得很有特色，绝对是一款适合不同品位玩家的上乘之作。

《节奏鼓王》有一个独立的故事情节。虽然玩家在游戏的大多数时候并不可能体会到剧情的存在，但也许是为了和传统意义上的电脑游戏作品接近的缘故吧，光谱的制作人员还是固执地为这个游戏添加了一位可爱的女主角——高中生KIKI，这是一个顽皮、淘气、有些男孩子气的小女生，爱好是打电玩和爵士鼓。整个游戏描述了KIKI由一名打击乐爱好者通过刻苦训练最终成为一代鼓王的故事，而玩家需要做的就是帮助KIKI达成自己心目中的梦想，克服一首比一首困难的鼓谱。虽然剧情在游戏过程中只会有少量的交代，但是KIKI却会一直伴随着玩家进行整个游戏。当玩家在挑战各种难度鼓谱时，会不时看到这个顽皮的小女生在屏幕上的可爱身影，为这个纯粹的音乐游戏更增添了一丝人性化的色彩。

音乐游戏另一个能够深入人心的优势是操作上的简便，在即时战略游戏或者动作游戏中复杂的操控系统对纯粹以休闲为主要目的的大量玩家造成了难以逾越的鸿沟。但是这一切在《节奏鼓王》中却荡然无存——游戏的操作规则十分简单明了，和跳舞毯非常类似。当玩家进入游戏，选择了各项设定后，乐曲开始，屏幕上会根据乐曲的节奏显示一些打击指令，这是一些向上逐渐移动的箭头，这些箭头都有不同的颜色，分别与游戏配套的鼓面颜色相对应。当这些箭头移动到屏幕上的打击线时，玩家要在同时打击对应这些箭头颜色的鼓



面，这时玩家可以听到自己亲手打出的动感节奏，当然打击鼓面是否正确还直接决定了玩家最后得分的高低。听上去是不是和跳舞毯一样简单呢？这样简单直接的游戏规则，让任何一个年龄段的玩家都可以轻松上手，从小朋友到成年人都可以在游戏中找到属于自己的乐趣。这种简单的操控系统另一个好处就是真正做到了让音乐贴近每一个投入游戏的玩家，不管是对乐谱毫无认识的外行还是资深的专业人士，都有机会成为“节奏鼓王”，都可以打出让人心旷神怡的节奏来。所以如果你曾经无数次地羡慕那些坐在专业鼓台前挥洒自如的鼓手，或者曾经为那些震撼心灵的节奏所深深打动，现在你也有机会在《节奏鼓王》中大展身手了。

当然上手容易并不意味着游戏的整体难度不高，实际上《节奏鼓王》中有一些相当复杂而且需要专业水准的魔鬼曲谱，据说这些曲谱的设计是应某些专业人士的需要而特别引入的，如果是这样的话，相信普通玩家必定要经过千锤百炼才有可能完成这些高难度的曲谱。不过这也会让玩家更有



成就感，成为真正意义上的“节奏鼓王”。除了这些高难度的魔鬼曲谱之外，游戏的整体难度也采取一种层次分明的设定原则。刚开始进入游戏的玩家可能会选择难度比较小的曲谱，这些曲谱不仅节奏较慢，而且打击指令的数量较少，移动也相对慢一些；但是当玩家经过一定的训练，完成相当数量的曲谱后，游戏的难度会逐渐增加，这种难度的增加不仅体现在出现更复杂的曲谱上，而且重复出现的曲谱也会有更快的节奏和更多的打击指令，对玩家把握节奏的能力也就有更高的要求。总体上看，游戏的难度设计体现了循序渐进的原则，不仅可以引导玩家更快地融入游戏，而且体现了一种竞争的氛围，足以激发玩家对成就感的需求而刻苦打磨自己的鼓技。

配乐的选择是这类音乐游戏能否取得成功的关键因素之一，光谱资讯的制作人员为《节奏鼓王》选择了8种不同曲风的20首乐曲，从优雅的爵士、森



巴到狂野的摇滚和重金属，可以供不同品位的玩家选择。游戏中出现的打击指令都与每一首乐曲的节奏非常贴合，如果能够顺利地完成曲谱，正确地打击每一个音符，你就可以听到整首曲子了。但是如果差错太多，那么曲子听上去可就有点惨了。乐感好的玩家在挑战魔鬼曲谱时，可能无暇看完打击指令，完全凭借对乐曲的节奏把握就可以完成整首曲谱。这样的设计也可以算是激发玩家挑战更高难度的动力之一吧！相对遗憾的是配曲在数量上似乎少了一些，不过相信这是光谱资讯采取比较稳健的市



场战略的结果，只要《节奏鼓王》的市场反应良好，制作人员一定还会推出适合游戏的后续音乐资料。

下面来说一说这款《节奏鼓王》的重中之重—

一据说由光谱投入了千万级资金开发研制的鼓组。这套鼓组包括了2面小鼓，2面钯和1面大鼓，1个Bass脚踏板和2根鼓槌，这都是进行游戏不可或缺的硬件外设，计划与游戏捆绑销售。据说在开发这套鼓组之前，光谱的制作人员特地考察了现在市场上同类题材音乐游戏的硬件外设，认为品质都不甚理想，而这一鼓组又是打击乐游戏的精髓所在，所以才决定投巨资进行开发。

这套鼓组从材质到造型乃至仰角都经过了精心设计。五彩鼓面选用高强度橡胶制成，据说经过了严格的耐力测试，并进行了共振排除试验，对鼓面采取最有效的物理保护，使鼓面在强力敲打下仍能维持很长时间，并从物理材质层面保证音质不失真。除了耐敲打之外，



所有的鼓面都经过了一种弹性拟真测试，以保证玩家在打击鼓面时可以感受到最“爽”的触感，不致于有太软或者太硬的感觉。另外，彩色的鼓面还是一种高度敏感的材料，轻微地敲打就能产生电子鼓动人的声音，并且在适度的范围内保证音质和音调的纯正，保证那些鲁莽的玩家也能够表现出类似专业乐手的水准。除了最重要的材料之外，制作公司对鼓组的仰角和造型都做了专家级的校正（不然那几千万也花不完啊），邀请人体工程学专家对鼓面的仰角进行微调，保证玩家在打击时最大可能减少手部的多余动作；而鼓组的造型也制成了最后的全弧形，用意同样也为减少多余的动作，以使玩家在游戏过程中不易感觉疲劳。附带的Bass脚踏板模拟了专业设备的造型和力度，在硬塑胶浇模制成的外壳里面安装了经过精心挑选的弹簧；而鼓槌长度为38.2厘米，感觉不长也不短，和圆径的比例适中，克服了易折的缺点，同时可以让玩家在打击时充分感受力度大小。除了选材和设计之外，制作公司的严谨也功不可没，据说脚踏板里的弹簧刚开始植入时，因为质检感觉长度和材料所提供的反作用力不够好而全部遭到淘汰，由此可见这一套产品中所凝结的智力和财力。从最后的结果看，光谱的投资和心血并没有白费，感觉这套鼓组确实是品质超凡，对普通玩家而言简直可以和专业机相媲美了。



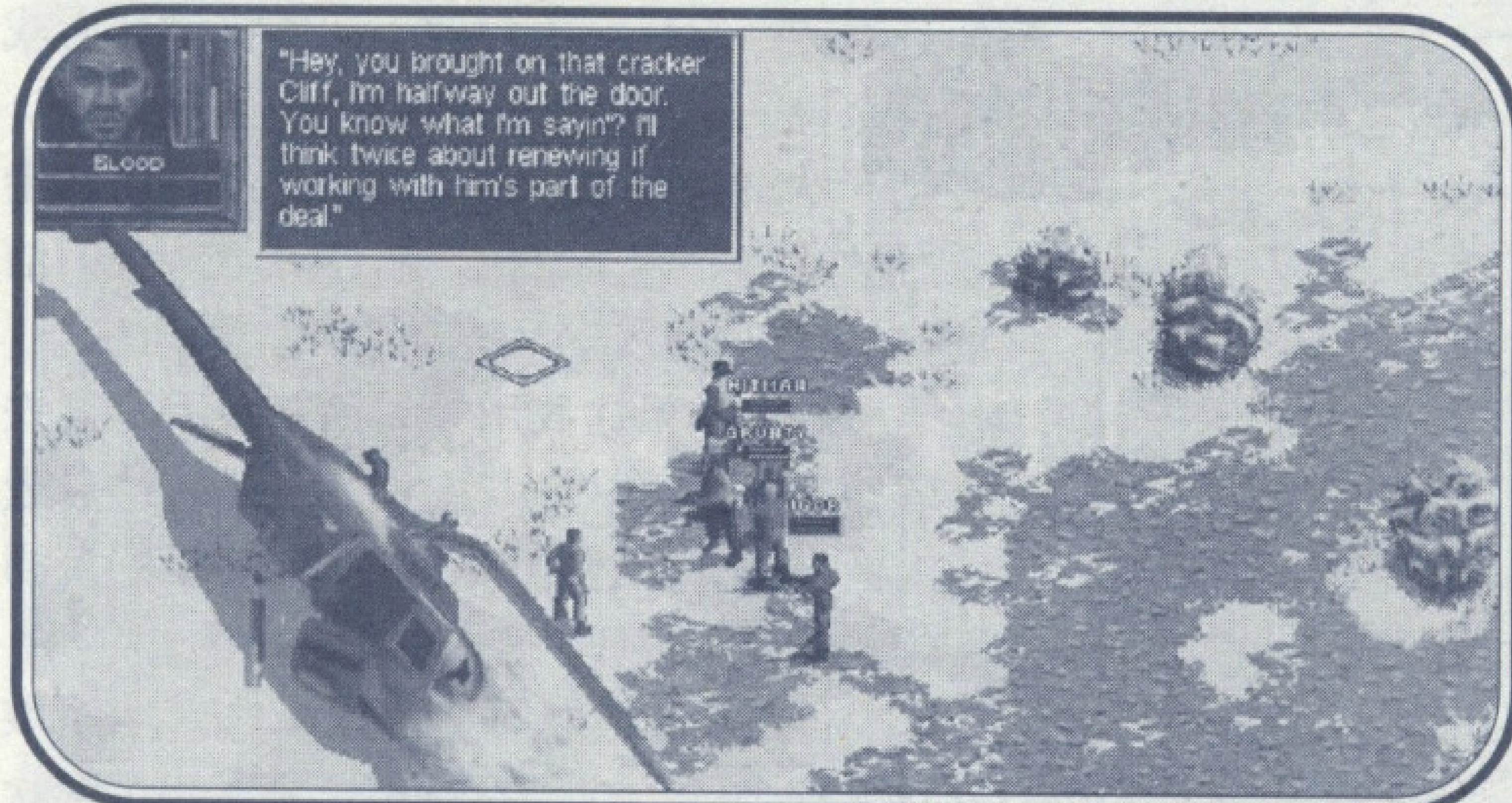
说了这么多，相信玩家们已经对《节奏鼓王》有了一个比较感性的认识，其实这只是一个非常简单的游戏，并没有太多复杂的背景和设计，玩家所要做的只是在音乐中打击节拍而已。但是游戏最迷人的地方恰恰在于它的质朴，对于已经有太多浮世喧嚣的现代人来说，也许在《节奏鼓王》这样的音乐游戏中寻求闲适或者宣泄正是最好的选择。

◆ 北京 GLAMOUR



项目	内容
制作	光谱
发行	光谱
载体	CD×1
类型	模拟娱乐
语言	中文
环境	WIN95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

电脑游戏业发展虽然时间不长，可是在1995年却曾经历过一段“黑暗时期”。不过，也恰恰正是



这一年，加拿大的游戏制作小组Sir－Tech推出了回合制战略游戏《铁血联盟》（JAGGED ALLIANGE）。当时，美国的知名游戏刊物《电脑游戏世界》曾称赞《铁血联盟》是一款“不可不买”的游戏。时至今日，它还依然名列于《电脑游戏世界》杂志百强游戏的名单上，可谓是经典之作。去年，Si－Tech小组再次推出了《铁血联盟》的续作《铁血联盟Ⅱ》（JAGGED ALLIANGE Ⅱ），尽管两款游戏推出的时间前后相隔较长，但是玩过《铁血联盟Ⅱ》之后，会使人觉得4年的等待是值得的。

首先说《铁血联盟Ⅱ》使用了全新的游戏引擎，采用非俯视的透视法，展示出清晰的高解析度彩色画面。尽管与《盟军敢死队》有一些差距，但是战场制作得非常精细，每一处地形和每一个目标都会对战斗产生很大的影响，因而使得视线范围变得非常重要。躲在大树或者岩石后面可以有效地避开敌人的子弹，同样如果敌人躲避在掩体后面，也很难被子弹打中，因此要经常转换角度攻击敌人，否则事倍功半。

其次，《铁血联盟Ⅱ》将即时战略因素与回合战略因素融合在一起，同时还将角色扮演因素包含其中。游戏中大大小小的战场有很多，针对不同的地区需要采用不同的攻击方法。因此在整个游戏中，要做的事情很多，比如制定完整的进攻计划，与当地人交涉以及破坏敌人的供给线等等，都需要有一定的战略头脑才能完成。另外，所招募的雇佣兵性情不同，技能特长也不相同，如何派遣最合适的人来完成相应的任务，也成为游戏中最费心思，也是最为乐此不疲的一个环节。

再有，玩《铁血联盟Ⅱ》时不仅要做一个睿智的指挥官，还要做一个精打细算的商人。因为在游戏中不但要经常招募雇佣兵进行战斗，而且还要购买各种精良装备，所以如何获取和安排资金就成为一个非常重要的问题。游戏中的大部分资金来源于被解放地区的矿藏，但是这些矿藏经常会受到敌人的骚扰，所以在去完成新任务的同时，要花费一定的精力保护好已占领的矿藏，因为没钱就无法继续进行战斗。在每个作战任务中都要对资金的运用进行合理安排，争取用最少的花费，雇佣到最精良的部队，最有把握地完成任务。

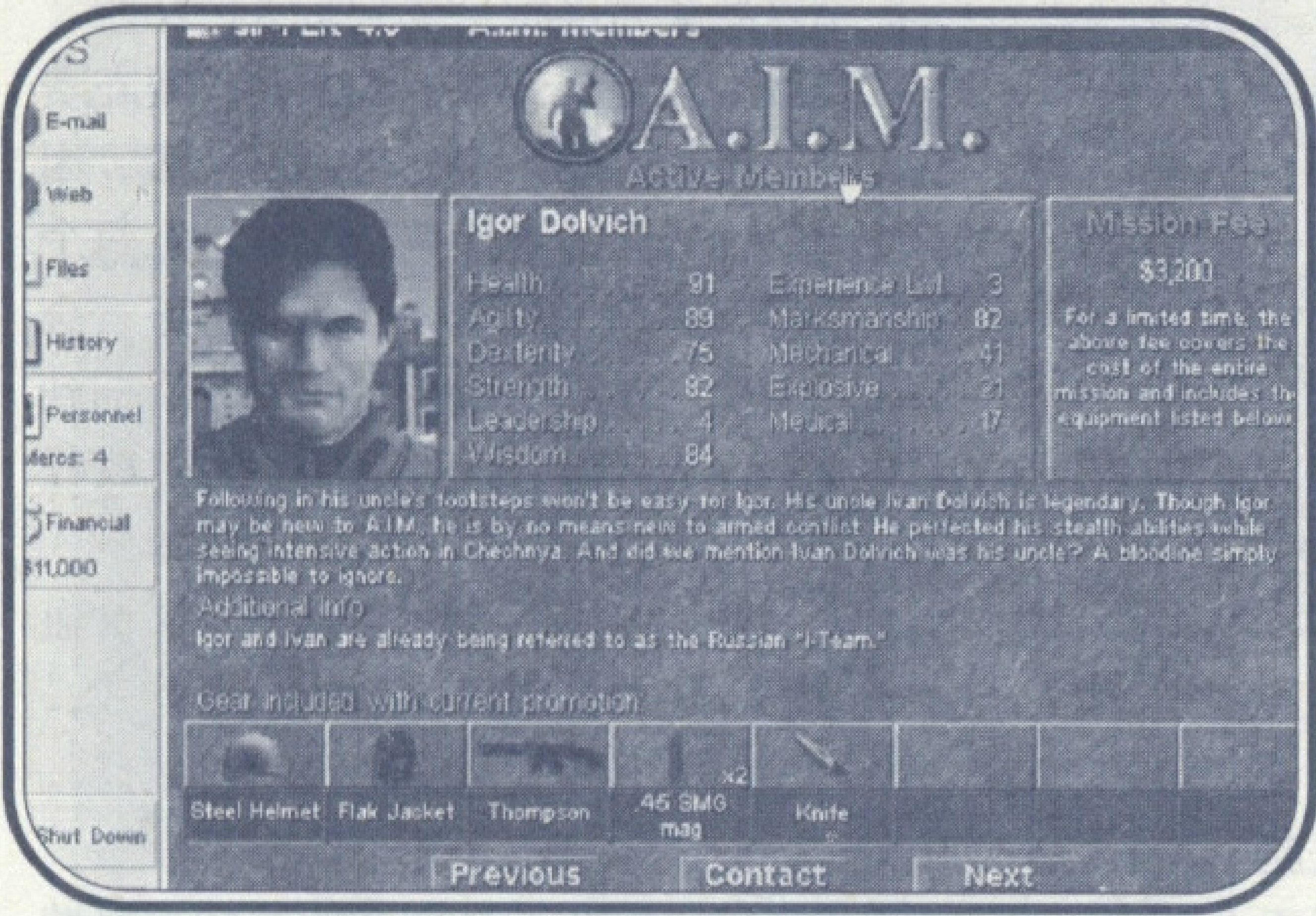
除了上面所说的几点外，《铁血联盟Ⅱ》中还为每个角色都增添了新的行动方式，如跪、蹲、匍匐等，而且还增加了多种新式武器，使得游戏的战斗场面更加火爆精彩。

众所公认《铁血联盟Ⅱ》是一款优秀的战略游戏，喜欢玩这个游戏的玩家可以说是数不胜数，有些玩家甚至到了痴迷的程度。我也非常喜欢玩《铁血联盟Ⅱ》，下面就谈谈我对这个游戏的看法。

首先说游戏的画面，单提这一点，《铁血联盟Ⅱ》算不上一款优秀的游戏。它没有3D加速，没有出色的光影效果，画面解析度也不高。整体感觉与《异尘余生》相似，但是人物的画面却稍小了一



些，而且也粗糙了一些。也就是说如果按照现在流行的电脑游戏标准来判定《铁血联盟Ⅱ》的画面，绝对是不合格的。不过游戏中的动作画面制作得非常流畅，当一个士兵中弹倒下的时候，摇摇晃晃的样子看起来蛮有意思。另



外，在战斗中还可以看到雇佣兵或是弓着背向前走，或是匍匐前进，或是越过篱笆和障碍，行动方式的多样化设计给游戏增色不少。可以看出Sir－Tech在制作《铁血联盟Ⅱ》的时候，并没有在游戏画面上下功夫，而是将全部精力放到了游戏性的安排上。

我要说《铁血联盟Ⅱ》的设计者真是天才，他们将即时战略因素和回合战略因素很好地结合在一起，极大地提高了游戏的可玩性。在大多数时间里游戏都以即时战略的方式进行，雇佣兵可以在地图上自由行动。当发现敌人的时候，便自然地切换到我们所熟悉的回合制战斗模式，这一点可以说是精心的设计。此外，《铁血联盟Ⅱ》是一个开放式的战略游戏，与一般战略游戏不同之处在于其中有很多支线任务。尽管在游戏中必须要完成一些特定的任务才能使游戏进行下去，但是游戏每次重新开始之后都会有随机的事件和角色出现，使得自己在玩过一遍游戏之后，还想再玩一遍，找出在第一次玩时所错过的一些内容。用朋友的一句话说，《铁血联盟Ⅱ》是一个博大精深的游戏。

说到游戏的音效，《铁血联盟Ⅱ》中最值得一提的是每个雇佣兵都有自己独特的声音和语言。不同的声色、不同的语气和不同的发音，在很大程度上增加了人物角色的真实感。因为游戏中设计的雇佣兵数量很多，或许在玩过一遍游戏之后，有些雇佣兵的声音还无缘听到呢。游戏的背景音乐与其他同类游戏相似，能够渲染出游戏的氛围，不过我在玩的时候经常将背景音乐关掉，以便能够清楚地听到雇佣兵在说什么。另外，游戏中不同武器开火时的音效也各不相同，一个装上消音器的9mm Berretta的开枪声听起来绝对不会象AKSU-74那么响。

接下来要说的是游戏的操作界面，看起来就象是一个笔记本电脑的屏幕，很新颖，而且功能性很强。不过对于初次接触此游戏的人来说，使用起来则显得略微困难一些。我刚开始玩游戏时，熟悉操作界面花了近半小时的时间。完全掌握之后，感觉游戏简洁的操作界面使用起来其实是非常舒服的。

最后，如果让我用一句话来表示对《铁血联盟Ⅱ》的看法，我要说这是一个绝对吸引人的游戏，玩过之后，你就很有可能沉溺其中了。

我很喜欢玩《铁血联盟Ⅱ》和《盟军敢死队》这类的游戏，不过相比之下我更喜欢《铁血联盟Ⅱ》，因为它虽说是一个战略游戏，但是在游戏中还可以和NPC对话，还可以购买装备，有很多RPG游戏的成分。此外，游戏在进行当中是即时模式，可是进入战斗的时候又变成回合制模式，这样一来，我在战斗中就不至于弄得手忙脚乱，一遍一遍地读取游戏进度了。

我没玩过《铁血联盟》，听说那是一个非常优秀的游戏。不过，玩了《铁血联盟Ⅱ》之后，我要说《铁血联盟Ⅱ》是一个更优秀的游戏。唯一的不足之处是画面不是很好，不过也说得过去。关键是它的游戏内容和游戏性吸引人，当然如果画面有所改进，就无可挑剔了。

◆天津　奥杰

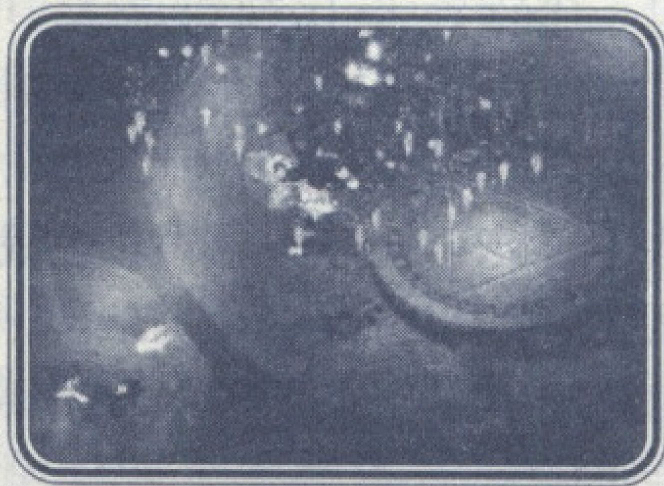
86

项目	内容
制作	Sir-Hech
发行	Interplay
载体	CD×1
类型	即时战略
语言	中文/英文
环境	WIN95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	



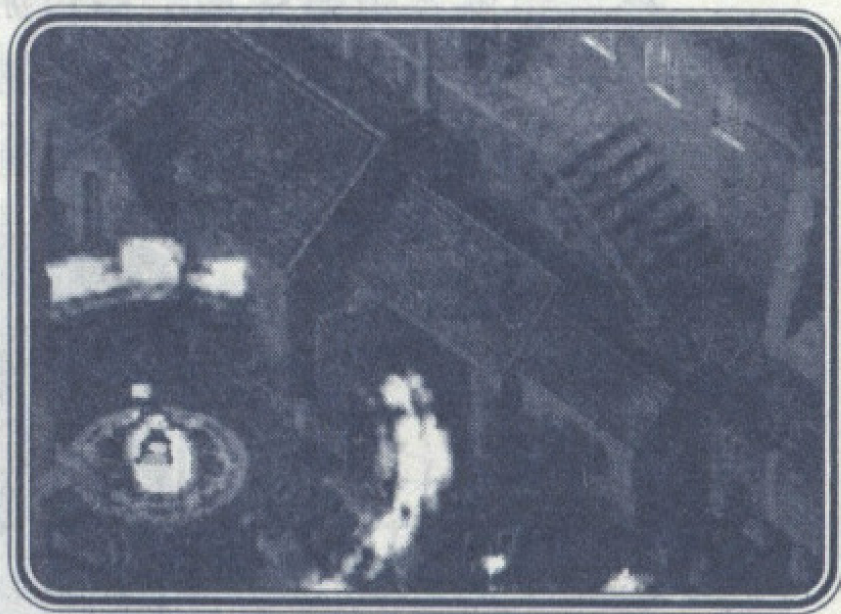
1998年底，《博德之门》一代的推出震惊了整个游戏界，自那之后的《剑湾传奇》、《异域镇魂曲》等大作让游戏玩家们牢牢地记住了Black Isle这个名字。现在，Black Isle的一枚重磅炸弹《博德之门Ⅱ——阿门的阴影》（Baldur's Gate Ⅱ: Shadows of Amn）终于在2000年9月底推出了。这是一款荣获去年E3大展"最佳RPG游戏奖冠军"的顶级大作，各位AD&D迷们将会再次享受到一道无比丰盛的精神大餐。这一集的故事发生在失落国度中一个南部城市阿门，主角和伙伴们将要与强大的凶神Bhaal对抗，然而主角和Bhaal之间却似乎有着千丝万缕的联系，一切的谜题都将随着后面的战斗历程慢慢揭晓。

《博德之门Ⅱ——阿门的阴影》共有4张光碟，并不比一代多，可是千万不要小看这4张光碟，它所包含的内容远非一代可比。安装本游戏绝对是一个苦痛的过程，典型安装需要1.58GB，完全安装则需要2GB以上的庞大硬盘空间。我因为吝惜那小小的几百MB容量而选择了典型安装，可是游戏开始后不久就频频出现死机现象，直到我重新选择完全安装才解决了这个问题。



游戏一开始就非常有趣，主角被关押在Athkatle城Irenicus的监狱里。一个叫Jon Irenicus的家伙对主角进行了一番折磨，这时因为有敌人入侵而使Irenicus迅速离去，然后主角的朋友Imoen出现了，她将主角救出牢笼。紧接着Minsc和Jaheira等人纷纷登场，对于熟悉一代的朋友来说，这是一个非常快乐的时刻，看见那么多老朋友出现在眼前，几乎让人忘记了这是在玩二代。在后面的旅途中还会频繁地遇到Irenicus，他称呼主角为"神子"，并告诉主角他的目的其实是要引发出主角身上不为人知的神秘力量，而在后面的战斗中主角的确会变身成一个可怕的怪物。主角的真实身份到底是什么呢？和Irenicus有着什么样的关系呢？幕后又隐藏着一个怎样的阴谋呢？剧情就在这么扑朔迷离的情况下展开了。

除了一代中原有的人物头像外，《阿门的阴影》中又增添了许多具有特色、绘制精美的头像，也就是说游戏中出场的角色将大大增多，此外魔法卷轴的数量也超过了300个。还有就是在本游戏的战斗中起到重大作用的召唤兽，这些召唤兽并非个个听话，如果没有达到必要的条件就将其召唤出来，甚至有可能遭到它们的反扑。二代在开始选择角色时的过程和一代一模一样，我们还是有人类、精灵、半精灵、侏儒、地精、半兽人等种族可以选择。在职业上，《阿门的阴影》里的角色一开始已经可以身兼两职，举个例子来说，Imoen这次多了魔法师的职业属性，这意味着他将会方便地学会更多的魔法和技能。值得一提的是，如果你还保存着《剑湾传奇》的存档记录的话，那么就可以将你原来培养过的角色导入到《阿门的阴影》中来，不过我想这个设计对国内玩家的实际意义并不大。制作小组在角色设计上为本游戏增加了很高的互动性，几乎每个角色都将展现出非常人性化的特点，他们都有自己的性格和喜好，也会发生争吵或是相互欣赏，甚至来一段三角恋爱，比如在Imoen离开队伍后，我的主角和另一名男战士便频频发生争吵。在和伙伴们交谈时要尽量注意斟词酌句，如果说错了话，则很有可能导致他们愤然离队，那就得不偿失了。

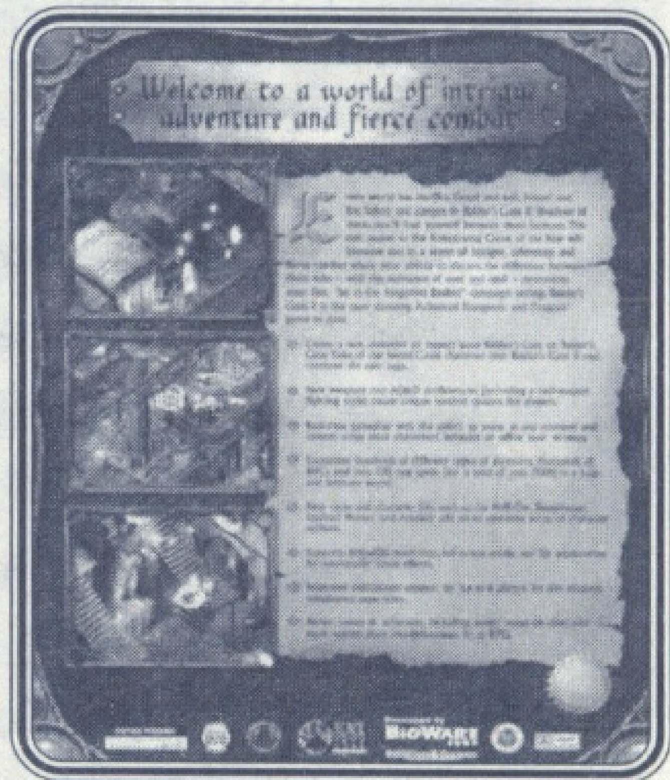


本作的地图非常大，在近10个大地区内还包括了形形色色的小地区，合计不下100个。毫无疑问，本游戏是庞大而复杂的，任务多得让人眼花缭乱。当你费尽千辛万苦地离开Athkatle城时，却发现大地图上象这样的场景居然还有七八个，不知会有什么样的感觉？反正我当时几乎是有了放弃继续前进的念头，因为我实在不知道还要花多少宝贵的时间才能见到最后的凶神Bhaal。所幸的是虽然每个支线任务都能给我们带来好处，但是我们并不需要全部完成，如果按照主线进程来完成游戏的话，将会大大缩短时间，当然，也就不可避免地会错过游戏中许多精彩之处。在游戏中形形色色的NPC会带来不同的任务，让玩家无法空闲下来，这样使游戏的结构变得更加紧凑，在庞大的内容面前显得并不枯燥和无聊。在任务的难度设定上，Black Isle并没有过多为难玩家，除了必要的战斗之外，平时也要注意和NPC对话和仔细搜索游戏中的场景来寻找线索。

《阿门的阴影》继承了一代细腻精致的手工画风，还更上一层楼，这也是因为Black Isle对一代的图形引擎进行了改进。如果修改游戏配置文件的话，最高可以上到2048×1536的恐怖分辨率，不过并不推荐玩家们上太高的分辨率，因为这除了给游戏运行增添更大的负担之外并不会带来什么好处，一般来说800×600就已经足够了。如果关掉游戏中的控制界面而使用全屏进行游戏的话，将会是极大的视觉享受。在本游戏中，大部分的冒险时间将用在阿门这个地区，这是一个有着浓郁的亚洲风情的地区，看着林立的伊斯兰清真风格的建筑，听着悠远神秘的音乐，几乎以为重返《暗黑破坏神Ⅱ》的第二幕。而在另一些地区，则可以看到很多带有佛教特征的大雕像，可见制作小组的确进行了一番苦心研究。

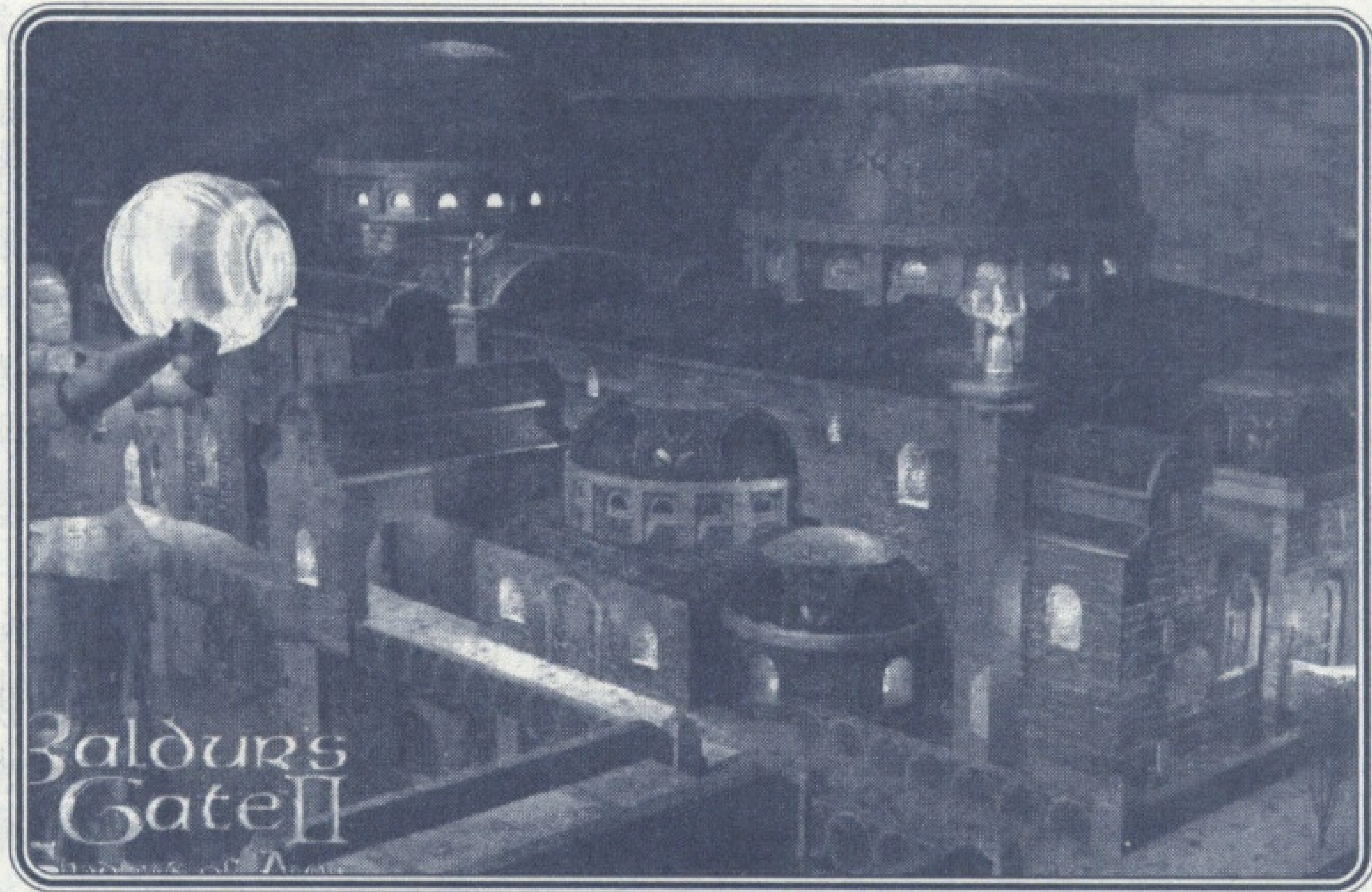
在游戏中最有看头的是施展魔法的画面，300多种魔法用途迥异，角色们在施展魔法时会发出不同的呼叫和进行逼真的肢体动作表演，带给人紧张刺激的感觉。而且魔法的光影效果非常华丽，配合一块支持OpenGL的3D显卡将会得到半透明等3D特效。当然，没有3D显卡画质也不会有太大的损失，毕竟这只是一款2D的游戏。游戏的音乐没有留给人太深印象，应该说本游戏并没有着重于编写动听的乐曲，但是在人语和音效方面制作小组是下了一番大功夫的，对于不同的情况配合得丝丝入扣，让人身临其境。

《阿门的阴影》的战斗系统比起一代来基本没有改变，战斗中空格键的暂停功能仍然起到至关重要的作用，在每一场战斗中都需要按下它然后给每个可以控制的角色下达作战指令，或者让战士冲上去猛砍，或者让魔法师施展法术。老实说这种设定并不是每个玩家都喜欢的，至少让那些在《暗黑破坏神》中习惯了大砍大杀的朋友们大感不耐。当然，如果不加以控制的话，系统会按照默认的设定让角色展开自动攻击，角色也会自己使用恢复魔法或药品。但那是非常不安全的方法，除去战局变幻带来的不定因素外，我方魔法师的大范围攻击法术也会伤到自己人，所以，在战斗中审时度势地制定战术非常重要。魔法攻击在战斗中占着主导地位，所以在战斗结束后要记得睡觉来恢复魔法值。在梦中会发生许多特殊的事件，Irenicus甚至凶神Bhaal都会在梦里出



现，这些梦都会产生不同的后果。

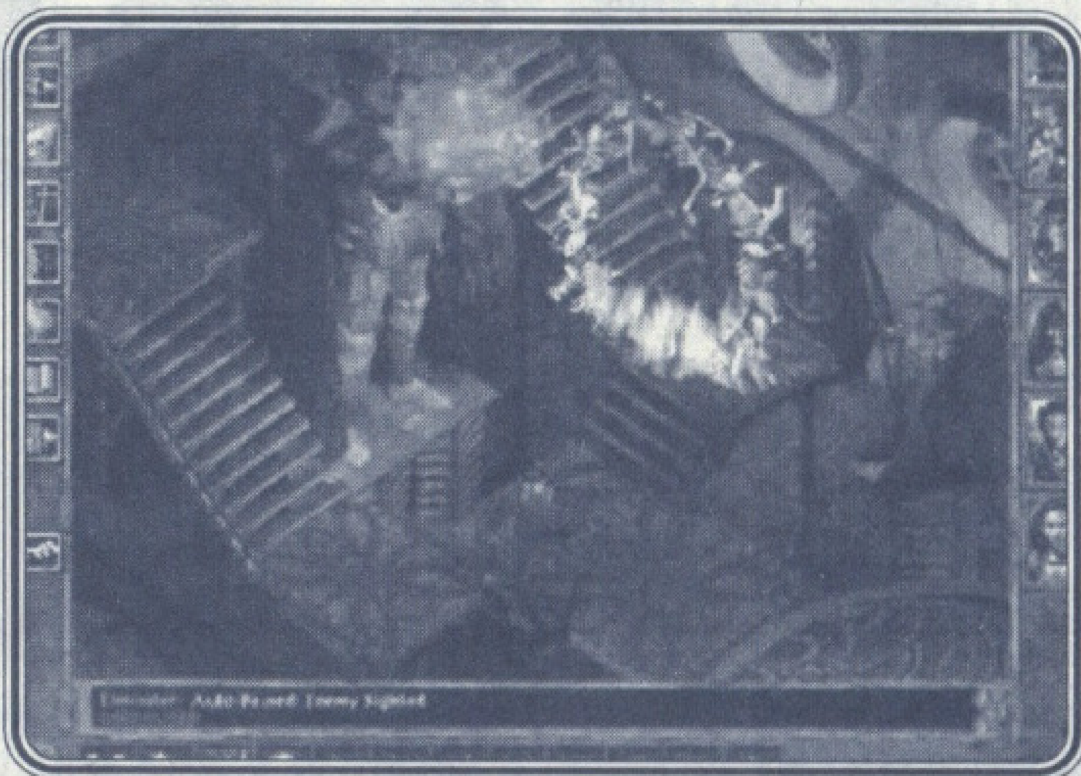
对普通玩家而言，《阿门的阴影》的战斗实在是很有难度的，首先制作小组延续一代的做法，把角色的能力值控制得非常紧，角色的最高等级也只不过是23级而已，而许多角色只能升到17级就到头了，哪怕把能力值和等级升满了也不能战无不胜，这和《暗黑破坏神》真是大相径庭。在游戏中要想战斗轻松需要有足够高的技能点数和拥有强力装备，当然还要灵活地运用各种魔法。游戏中可以得到的武器道具大大增加了，但是随之而来的是敌人的怪物数量也暴增到了230多种，而且取消了一代中一些弱小的怪物，这使得游戏的进程更加困难。而电脑的AI相当高，一个强力的法师会灵活地运用他的魔法，屡屡闪开你的攻击令你为之气结。有朋友在玩此游戏时，还没有冲出监狱就被打死了N次，被其笑称为“饱看了一种结局动画”。而游戏中一些NPC也非常黑心，比如第二幕为了得知Imoen的消息向盗贼工会求助，



却被无耻地勒索掉20,000元，不知有哪位玩家此时能够顺利地挣到这笔钱，反正我无奈之下只好操起了FPE。

作为一款成功的游戏来说，联线作战肯定少不了，《阿门的阴影》支持最多6人通过局域网、Internet进行连线作战，而且可以通过选择TCP/IP选项来虚拟一个有6人参加的多人游戏，由电脑来控制其余5人。不管在哪种多人模式下，都只能有一个主角，主角一死游戏也就结束了，这是剧情的需要，却未免多少有些美中不足。

对这款E3大展的冠军级游戏来说，它的实力毋庸置疑，然而却未必能被国内的多数玩家所欣然接受，这里最大的障碍就是语言障碍。《阿门的阴影》比起一代来有着更加广阔而复杂的世界，当然其文字量也远在一代之上。角色间的对话也是长篇大段，而且几乎每一次对话都会出现多项选择，而这些选择将会直接影响到剧情的发展，不仅对英文不好的玩家来说简直是一场噩梦，就算是英文过硬的朋友也会感到非常头疼。由于这个原因影响到玩家对本游戏的接受真是很可惜，希



望国内的公司能够尽早汉化本游戏，让玩家真正认识到它的魅力。

作为西式RPG的代表，《阿门的阴影》又以其AD&D的背景设定而闻名，对国内越来越对AD&D感兴趣的玩家来说，《阿门的阴影》无疑具有巨大的诱惑力。就游戏的文化内涵和可玩度来说，它都肯定不比日式RPG的代表《最终幻想》系列逊色。真正静下心来在这个失落的国度中探索，你将会发现这实在是一场犹如史诗般壮丽的旅程。

◆ **游侠创作室 八神经**

90

制作	Bioware
发行	Interplay
载体	CD×4
类型	角色扮演
语言	英文
环境	WIN95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	







编辑导语

最近编辑部内又开始风行网络游戏，真是兄弟姐妹齐上阵，大家不约而同，不辞辛劳地为一个官方网络游戏作义务“测试”，什么星际、雷神、大菠萝，已经从言谈中消失，取而代之的是石斧、龙怪、大鲸鱼。在十字军看来，这个号称最适合MM玩的网络游戏，正因为吸引了MM，也才得到了大量BOY们的关注，呵呵，开个玩笑。其实还是游戏本身明快的画面风格和强烈的趣味性，再加上网络游戏的一些先天优势才吸引了大家。不过这次十字军例外地没有参与到其中去，要说原因嘛，就是因为十字军在上次长达一年多的《网络创世纪》生涯中，每日行军时间过长，体力消耗过度，至今仍面带憔悴，所以暂时不敢再枉入网络游戏之门了，以免再次深陷而不能自拔。不过看大家都忙着，十字军也不愿在一边闲着。正好在这一期“攻略指引”中要为大家介绍出自法国CRYO的恐怖题材游戏《心魔》，讲的是在西方鬼节之夜的一个鬼故事，又适好十字军一向对这类外国的鬼呀怪呀的充满了好奇心。于是马上安装好游戏，根据可靠情报又在一位战友那里翻出个最后的关底存档，三两下打通关后再次开始游戏，呵呵，果然新出来一个“奖励游戏”模式，就用它啦。在这个游戏模式里，男主角拥有全部的武器和无限弹药，而女主角更是厉害，拥有全部魔法和无限的魔力，当给她挂上“摄魂者”法术时便几乎成了无敌，任何怪物都不会攻击她，她却可以攻击任何怪物，再加上攻略的指引，于是这次“恐怖冒险”在十字军的手里变成了“欢乐大扫荡”，痛快淋漓呀。

另外在本期的“攻略指引”中还介绍了两款中文RPG大作，一个是《轩辕剑》系列的最新作——《天之痕》，人气度真是高得不得了，另一个就是《新神雕侠侣》。相比较而言十字军更喜欢后者，倒不是因为那里面有个小龙女，而是因为感觉这个游戏的3D画面效果表现得不错，尤其是运用了动作捕捉技术，使得武功招式看起来格外自然爽快，只是在一些画面细节上还有粗糙之处，其制作者解释说是为了照顾低档电脑才有意为之。十字军认为其实大可不必如此，如今电脑价格每日急流勇降，各位玩家手中的装备就算低也不会低到哪里去吧。或者学习国外游戏的办法，允许玩家选择游戏的画面质量，也应该是可行的吧。本期的这篇《新神雕侠侣》的攻略写得还是蛮风趣的，十字军猜想作者一定是怀着一颗戏谑的心来玩这个游戏的，推荐大家一读。



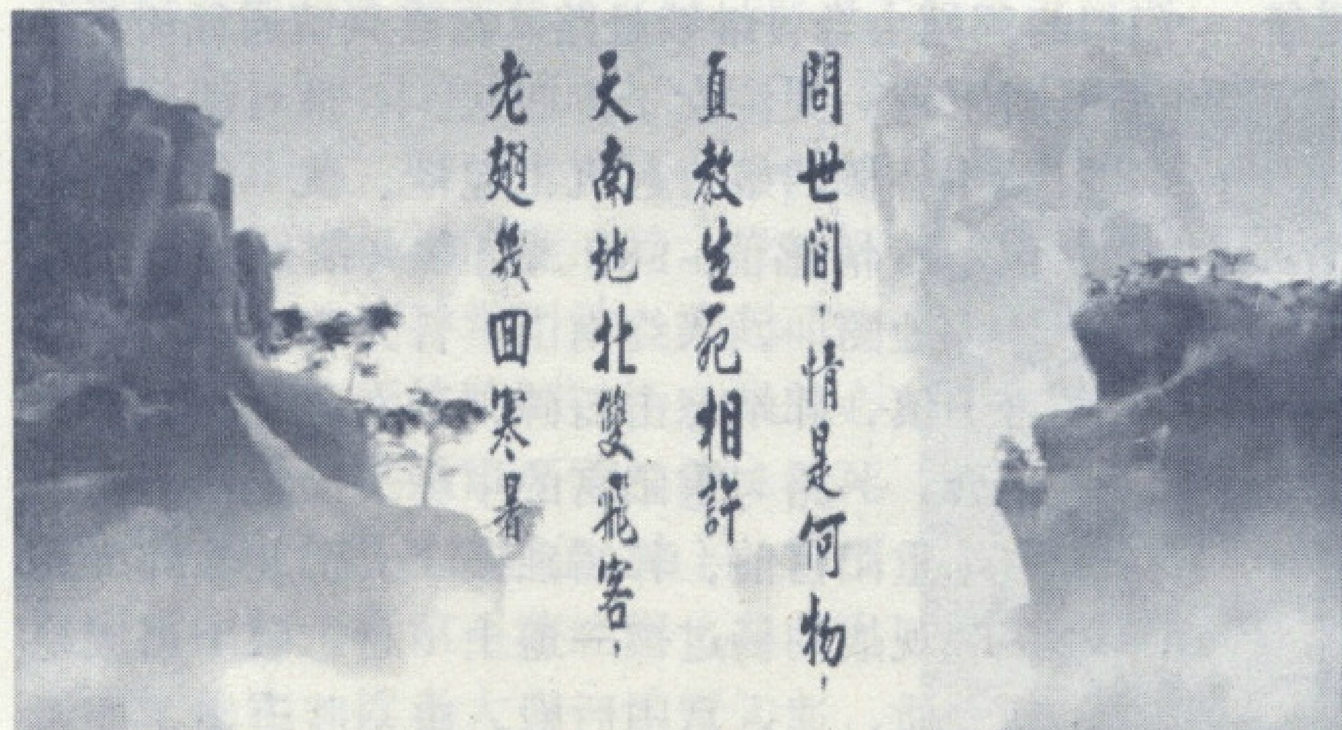




新神雕侠侣

游戏开始，用了几组镜头交待故事背景和剧情的缘起，这儿水寒就略了，一来替编辑们的口袋着想，二来大家看的是攻略，只想看剧情还不如翻小说精彩。故下文将扣紧“攻略”二字，尽量避免跑题成金庸先生《神雕侠侣》的缩写版，呵呵……此外游戏中宝箱遍地开花，甚至可当兼职小偷入室盗窃，且不时在屏幕上到处狂点鼠标也会揪出一些东西，除非较特殊之物，否则也一概从略，请读者见谅。本人的游戏版本是1.04。

镜头切换到少年杨过，此时杨过身处嘉兴镇近郊，没走几步就遇上小土子，答应帮他抢回果子，情感值+200。过桥向右拐，在瀑布下找到猴子，此猴不可貌相，不但开战前龇牙咧嘴地做出一个标准人猿泰山的姿势，而且居然会说话，充分证明达尔文进化论的正确性，于是一场人猴大战上演。本游戏打斗场面火爆，堪称一大卖点，且无论对手是皮毛野兽还是衣冠禽兽，均不约而同君子得一塌糊涂——每次出招前都会告诉你自己要用什么功夫，还让你有一定的时间做准备，人生得如此对手，夫复何求……闲话按住不表，单说此战，为免日后江湖流传堂堂神雕大侠与一泼猴争果子的光辉事迹，杨过迅速杀猴灭口以绝后患，然后捡起果子交给小土子，情感值+280。



杨过回到破窑，恰逢李莫愁放倒武三通，掳走陆无双和程瑛，杨过好奇不已，追去。出破窑不远，发现地上有一闪闪发光之物（冰魄银针），误为钻石，大喜，一把抓在手中，悔之晚矣……忽有一个头下脚上的怪人现身，自称此情此景此毒非他莫解，然杨过不肯答应他苛刻的条件，怪人怒，离去。唉，尽管杨过平素爱面子如命，但如今为了命也只好不要命了（不合逻辑？），遂放弃美人，改追怪人。在小土子的带领下（情感值+180）来到铁枪庙，进庙找到怪人求其疗伤。期间杨过的生命力会缓慢减少，不过铁枪庙甚近，无妨。怪人替杨过缓解毒势并传给他一式“蛤蟆开口”（日后升级可继续悟出“飞天蟾蜍”、“金蟾现身”），谈话间传来两声雕叫，怪人神情骤变，默念台词“我不要见他们”，下台，杨过情感值+500。

在铁枪庙口遇一男（郭靖）一女（黄蓉），黄蓉一语道破杨过身份，杨过大惊，毒气攻心昏倒，醒来时身处嘉兴镇悦来客栈，心系铁枪庙的怪人（应该改叫义父了），心动不如马上行动。怎奈客栈正门拴一恶犬，半夜三更仍狂吠不止，只好从客栈后门出，经药铺前广场、嘉兴镇外树林至铁枪庙，途中与更夫亲切交谈，情感值+150。铁枪庙，义父继续替杨过疗伤，对话中杨过情感值+200，怪人又云其神志不甚清，要杨过独自生活一段时日，言罢离去。杨过出铁枪庙，遇一采花贼在昏天暗日之下调戏良家妇女，义愤填膺，当即拔拳相助（情感值+100），用“蛤蟆开口”赶跑采花贼，欣然接受该女子感谢之词，心想蛤蟆功果然厉害，沾沾自喜，情感值+270。

回悦来客栈，正门的恶犬已然不知所踪，回房（二楼最右侧那间），听到郭靖与黄蓉谈话，原来

义父名叫欧阳锋……一觉醒来，得知郭靖和黄蓉要带自己回桃花岛，黄蓉慷慨解囊500两银子给杨过。金窝银窝不如自己的狗窝，杨过还是到破窑最后一游，与狗依依惜别，情感值+200，然后到嘉兴镇上各个店铺遛达，补充一下装备和物品。渡口位于当铺附近，这儿有一乞丐，每给他100两银子就有情感值+30的回报。渡口附近的民居旁有一江湖艺人，



每给他100两银子就有情感值+50的回报——不过游戏初期银子比情感值实用得多，难保这不是亏本买卖，呵呵。进入民居，喜遇昨晚那位女子，获赠"古董"一件，好心有好报。

在渡口找到郭靖一家人，郭靖大发慈悲，又收留了父疯母亡无家可归的武修文和武敦儒两个小鬼，加上杨过和郭芙，彻底宣告桃花岛平静的日子一去不复返了。桃花岛上，郭靖庄园内，四小以斗蟋蟀为戏，藉此挥霍金钱（君不闻一寸光阴一寸金乎？）。一日郭芙与二武以一只"无敌大将军"激杨过，杨过不甘示弱，决定找一只更猛的蟋蟀。无奈自己不是蒲松龄笔下的成名，没有一个能够化身为皇家蟋蟀的儿子，只好自力更生艰苦奋斗，终于



在郭靖庄园近郊一黑色石窟内找到一只黑蟋蟀，命名为黑将军。黑将军将无敌大将军打得落花流水春去也，引来二武与杨过一战，无论杨过胜负，均会有情感值-100的事件。此战被郭靖夫妇得知，郭靖夫妇庄严宣布收四小为徒。

黄蓉心存顾忌，恐杨过长大和杨康无异，从中作梗，自告奋勇当杨过的师傅，其余三小则随郭靖学武。杨过依命来到书房，黄蓉竟教他"学而时习之……"，如今初中语文课本第一册就有这个，可见黄蓉其先见之明足以让诺查丹玛斯自卑死。两天下来，杨过开始觉察黄蓉用意，闷不可言，于是在书房角落柜中找到郭靖庄园后院大门的钥匙，到郭靖庄园近郊呼吸新鲜空气，顺便练武。几个月下来，黄蓉没教杨过一招一式，杨过心知如此下去，技不如人，终会被二武痛扁，心生离意。

这天杨过心血来潮，逃学一日。经郭靖庄园近郊至桃花岛海边，冤家路窄，与郭芙和二武不期而遇。一番唇枪舌剑后还是得靠拳头说话，开战。用蛤蟆功摆平二武，不料小武脆弱得像景泰蓝瓷器，昏倒在地，大武甘当"狗杂种、王八蛋"，领来郭靖夫妇。杨过偷练蛤蟆功之事终于如纸包的火，熊熊燃烧，情感值-280。回房后，郭靖前来，告诉杨过因其对黄蓉不敬，要将其送到终南山重阳宫长春子丘真人门下学武，正中杨过下怀，情感值-160。

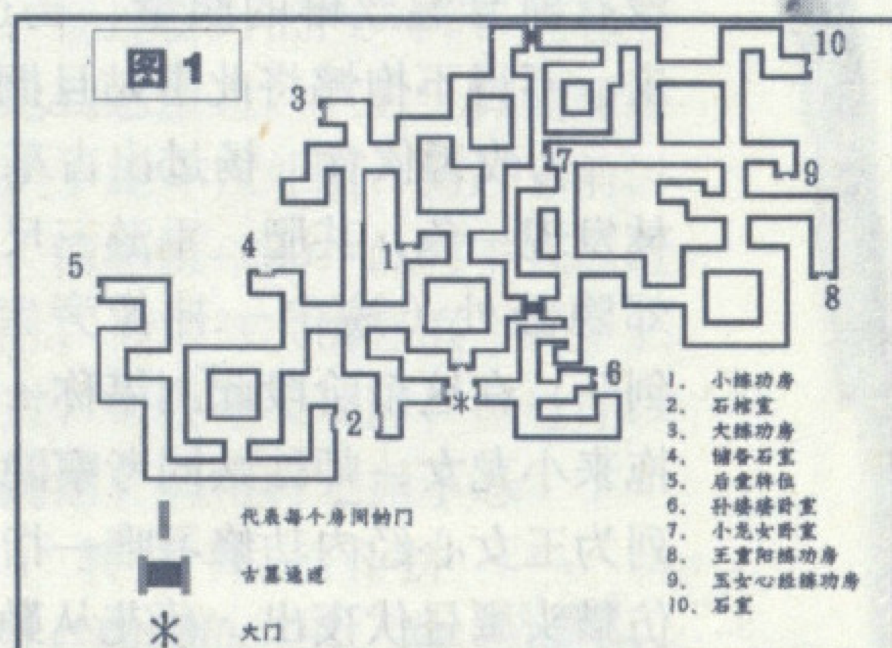


翌日，来到桃花岛渡口，和郭靖启程赴重阳宫。半路歇脚于嘉兴镇，郭靖言路途遥远，他要采购一些物品，于是杨过四处逛逛，后折回悦来客栈门口与郭靖会合，继续赶路。在嘉兴镇通往树林的桥下遇一哭泣女子柳四娘，一番对话后杨过毅然替柳四娘背起沉重包袱，获一信物"香包"，情感值+180。经嘉兴镇外树林出至"大地图"，入终南山。普光寺下，杨过出言不慎，郭靖怒击石碑，不幸因此引来天大误会，一路与重阳宫的牛鼻子冲突得不明不白。重阳宫前，郭靖独破"天罡北斗阵"，一旁观战的杨过被一道士（赵志敬）当成绝佳人质，逮入宫中后殿，由一胖道士（鹿清笃）看管。

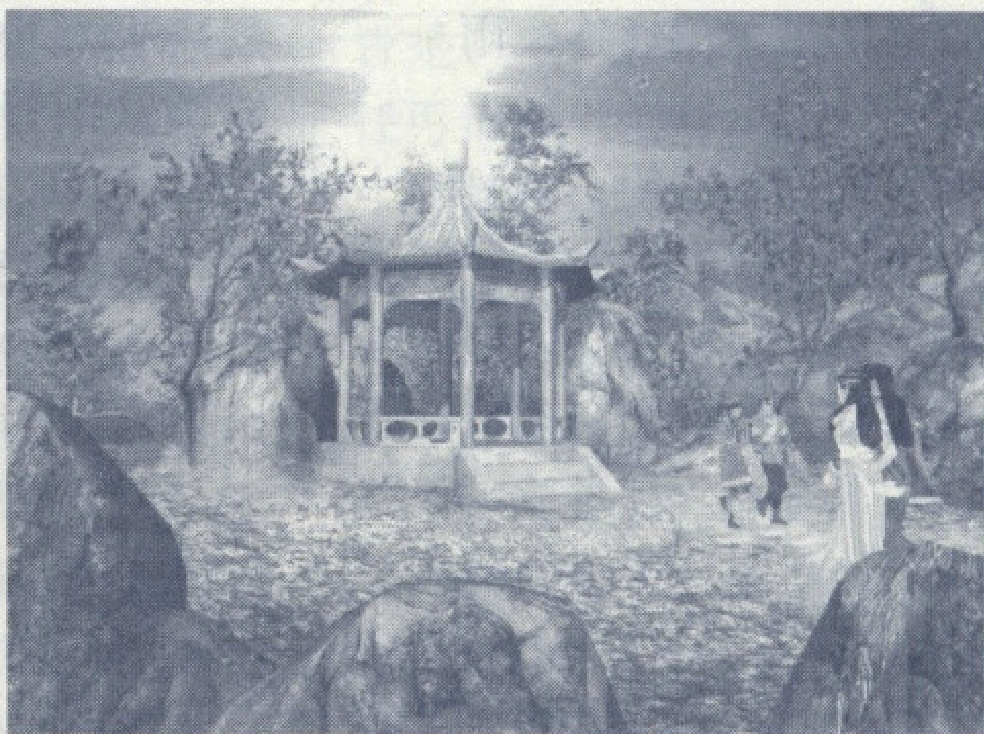
杨过施计陷住鹿清笃，绕出重阳宫后殿（果然名副其实，"重阳"得天昏地暗，这也是本游戏至此第一个较大的迷宫，耐心点儿），至重阳宫中

庭，再经重阳宫大道铺或书房均可到达重阳宫大殿。正值郭靖潇洒退敌，然后引荐杨过叩拜师长。杨过以德报怨，与郭靖入后殿救出险成烤乳猪的鹿清笃，情感值+150。而后穿插着一段剧情，从略。丘处机等辈外出，于是杨过的日子注定暗室里穿针——难过（重阳宫练武场在大殿前）。由于郭靖此番把重阳宫道士们打得灰头土脸，杨过有幸成为众小道恨屋及乌的理想对象，与大部分小道攀谈均有情感值-80的响应，痛苦不堪。从重阳宫大殿内的马钰师祖爷口中可以了解到一段故事背景，不妨听听。到重阳宫大道铺，得到一本《大道歌诀》并休息一夜，次日到重阳宫书房找赵志敬学艺。赵志敬坚定不移地只传口诀，不提修炼法门，数月下来杨过心灰意冷得可以冻死北极熊。

转眼间腊月望日来到，此乃“小较”（全真七子门下较技切磋）之日，赵志敬小人得志主持比武，几句话套住杨过，杨过干脆发扬奥运精神，仿占旭刚言“死在这算了”，硬着头皮上场，胜负不论，最后忍无可忍，用蛤蟆功遣送恩将仇报的鹿清笃。没想到全真教道士此刻异常团结，群起而攻杨过，杨过终于体验到过街老鼠的心情，走投无路之际窜至藏经阁（该死的小道士甲令杨过情感值-80）。出至重阳宫中庭，再窜至藏经阁（并非水寒语无伦次，读者大人一试便知），小道士甲已然失踪且藏经阁门大开。杨过大喜过望，逃入阁中。藏经阁内有不少好东西，上至二楼，发现一幅壁画有古怪之处，触动机关，打开背后书柜的秘道，藉此逃出重阳宫。怎奈那群牛鼻子毅力超凡，穷追不舍，功夫不负有心人，终于把杨过逼到悬崖上与赵志敬单挑，无论胜负都是杨过跳崖的黑色剧情。活死人墓里的孙婆婆救下杨过，杨过唾沫星射向小龙女和孙婆婆，激情陈述自己的不幸遭遇，谁知小龙女不为所动，执意不留杨过（杨过情感值-250）。孙婆婆纵护着杨过亦无他法，只得带杨过出墓（参见图1）。此处穿插一段剧情，从略。孙婆婆被赵志敬击毙，临终前让小龙女答应她照顾杨过一生一世。小龙女救下杨过，带着孙婆婆遗体入活死人墓（杨过情感值+300）。与小龙女一番谈话后杨过情感值+500，来到石棺室见孙婆婆最后一面，再回孙婆婆房。



话说杨过没有玩过《古墓丽影》，对这种环境心理承受能力不强，不敢一个人睡，小龙女只好同意与杨过同处一室过夜。来到小龙女房，杨过睡寒玉床，小龙女睡绳子。这里一大堆剧情水寒从略。杨过睡寒玉床的小游戏还算有点儿新意，只要狂按鼠标左键连挺三次寒气侵袭即可，挺过后情感值+180。睡醒后杨过依命随小龙女来到牌位室行礼。然后来到小练功房，开始玩打麻雀的游戏，移动鼠标点击左键，让“老鼠”在规定的时间（133秒）内咬到81只倒霉的麻雀即可习成“天罗地网”，此乃对鼠标灵敏度的严峻考验，完全可以当作鼠标的测试工具用。而后来到王重阳练功房，小龙女决定与杨过同练玉女心经，然第一步杨过需先学会古墓派基础武功，第二步两人同练全真教武功，第三步方可同练玉女心经，于是杨过至大练功房练功。

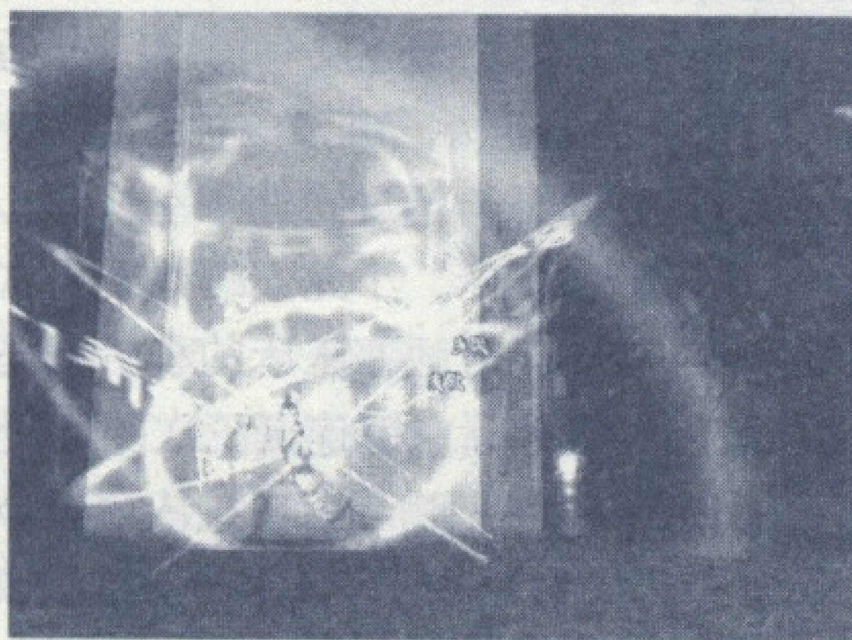


两年下来杨过悄然变身，帅不可言，习成“贵妃醉酒”和“玉蜂阵法”，第一步计划完成，遂来到王重阳练功房与小龙女共练全真教武功。当当当当（《命运》响起），击剑小游戏正式开始，每一回合先认真观察一次出

剑顺序，然后依此顺序对剑，成功一剑则捞到10分，十回合下来累计超过250分即可习成“乳燕投林”，完成第二步计划。不过数月，杨过和小龙女已将玉女心经外功学透（杨过习成“扫雪煮茶”），怎奈玉女心经内功修习条件苛刻，需两人恢复来到地球的缺省状态，互相面对修习。小龙女没有凯瑟温丝琳的胆量，杨过亦无李奥纳多的脸皮，不得不抱憾将此事姑且搁下，惜哉……

为改善伙食，杨过出古墓打猎，在古墓近郊树林发现一兔，甚肥，垂涟三尺，穷追不舍至古墓近郊隐蔽处（途中一神像旁宝箱内有“赤日赶兔剑”，在这个阶段此剑堪称一流）。转念间回古墓拖来小龙女，师徒共同考察隐蔽处的花丛，遂将其列为玉女心经内功修习唯一指定场所，从此师徒效仿猫头鹰昼伏夜出，藉花丛勤加修炼。

两个月后的一晚，正应了“最安全的地方也是最危险的地方”这句话，尹至平与赵志敬亦来隐蔽处窃语。尹至平暗恋小龙女，单相思得日月无光，赵志敬以此威胁逼其让步，两人争执令小龙女走火入魔。杨过奋起与两人对垒，使得尹志平立了真誓，赵志敬立了假誓，然后抱小龙女回古墓内，情感值+240。小龙女喝下玉蜂浆后总算止住吐血，杨过情感值+160。不料小龙女自觉时日无多，为履行对孙婆婆的诺言，欲先杀杨过，杨过情感值-250，逃出古墓。方走不远，杨过就担心小龙女出事，情感值+300，折回古墓孙婆婆房，好在佳人暂时无恙，正暗自庆幸时惊闻“师妹你好吗？”，这就叫屋漏偏逢连夜雨——赤练仙子李莫愁闪亮登场……

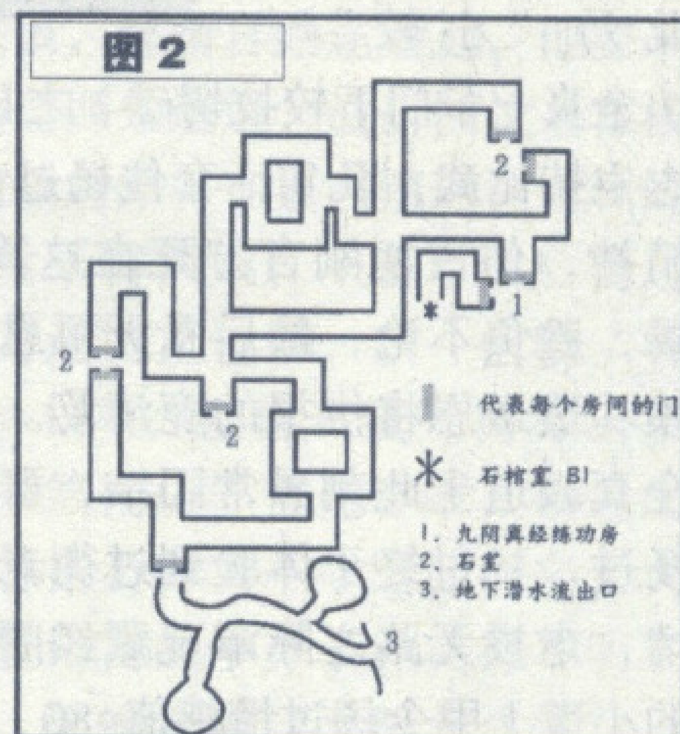


接下来的一段剧情水寒择要说明：杨过和小龙女通过机关逃到小龙女房，喂血给小龙女，两人自讨死守非长久之计，一筹莫展。小龙女述说了断龙石的由来，带杨过逃到古墓入口，命杨过发动断龙石将她和李莫愁封闭在古墓等死。杨过放石，并闪入古墓内，言“要死一块儿死”，情感值+850。杨过发誓一生一世只爱小龙女一人，导致小龙女终生不得离开古墓的誓言冰消瓦解。李莫愁为求活命，循循善诱如人民教师，无果，遂恼羞成怒，开打，杨过与小龙女且战且退，不幸小龙女中毒，雪上加霜，杨过含泪抱其来到石棺室。

石棺室两人机缘巧合，经棺底来到九阴真经练功房，欢喜之余不慎睡着，痛失良机，醒来时已被李莫愁点穴，标准的乐极生悲。经九阴真经上载解穴法解穴，并与李莫愁协议互不侵犯，共同出墓，杨过情感值+200。经古墓底层迷宫（参见图2）来到地下潜流出口，此处需连续不重复经过15道闸门后方可重见天日，实际上是一个很简单的一笔画问题，按〈Page Up〉键可随时观察俯视图。出墓后杨过与小龙女在古墓附近盖了一座茅屋，修习玉女心经与王重阳留下的部分九阴真经武学，年余时光飞逝，功德圆满。

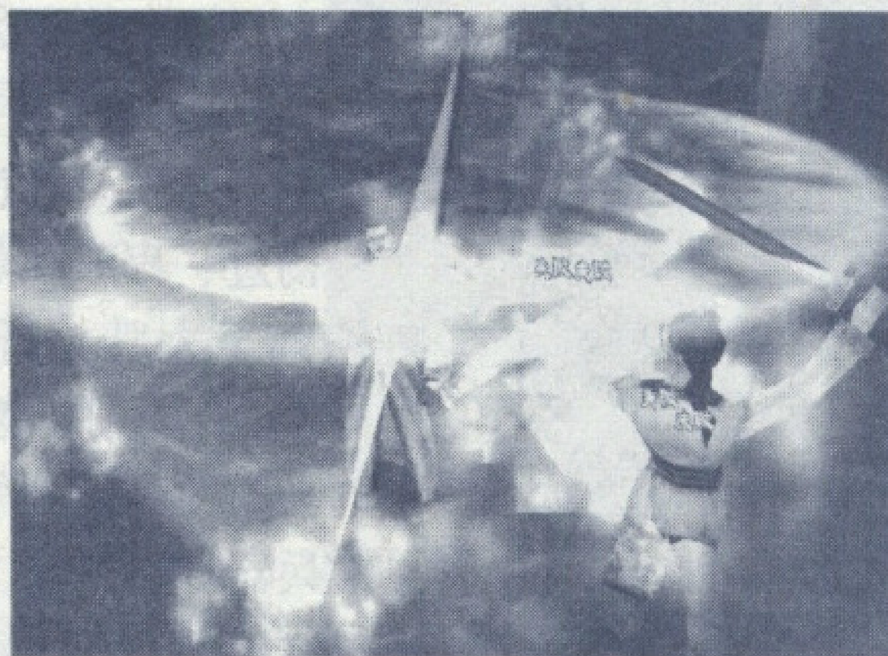


这日小龙女要杨过去打些野味，摘些水果。杨过出屋，往终南山上行去。突然小屋方向传来打斗声，杨过速归，终南山群兽因此幸免于难。在小屋水车旁上演小龙女VS欧阳锋，杨过三言两语“化力气为浆糊”，三人回屋，杨过情感值+760。拜黄蓉所赐，经杨过质疑，欧阳锋被真假九阴真经武学搞蒙，迷糊离去。小龙女不慎被欧阳锋点穴，以致被尹志平所乘，却阴差阳错误会杨过所为。一番谈话后感情落差极大，直可媲美庐山瀑布，难以承受，抱憾远去，杨过情感值-630。



可怜杨过疑念丛生，无可奈何，概先寻回小龙女要紧。出小屋，遇一老汉张平痛不欲生，哭诉其女张玲被恶霸李昆强行收作小妾，再次找到义愤填膺的感觉，一口答应张平救出张玲，情感值+250。

出至大地图，往龙驹寨，入豺狼镇。先在镇上的商店补充一下装备和物品，然后登上豺狼客栈收拾李昆为民除害，张玲获救，杨过情感值+350。问询客栈店小二，喜获“白衣美貌女子”消息，又从旁边二道一丐交谈中得知其将对该女子不利，遂赶到豺狼谷中，以期助小龙女抗敌。



豺狼谷内，答应帮一小牧童找牛，情感值+200。过河向左坚持到底，迎面一只大水牛，告知小牧童，情感值+300，学会“召唤大水牛”，其效果之炫，令《暗黑破坏神Ⅱ》的男巫望尘莫及。于谷内深处碰上二道一丐与一跛足白衣女子（陆无双）冲突，该死，这就是“白衣美貌女子”？失望之余还是良心发现，助陆无双退敌（可得天地剑一把，现阶段一流质量）。然后死缠烂打跟定了陆无双，直至龙驹寨口破屋内休息。次日，二道一丐再犯，虽然没讨到什么便宜回去，可是陆无双竟莫名其妙地断了一根肋骨。更惨的是李莫愁来了，陆无双方坦白自己虽拜师李莫愁，然父仇不共戴天，伺机偷了李莫愁的《五毒秘传》逃出，如果被追上，小命休矣。杨过灵机一动，两人借大牯牛逃逸，转眼间又被追上，只好硬着头皮软着腿脚应战，侥幸逃脱。帮陆无双接骨后大发护花瘾，决定陪陆无双回江南，情感值+320。

入寨要道被大牯牛挡住，只恨当初没拜庖丁为师，不得不绕道。经蒙古中书令耶律楚材宅，闻宅内传来兵刃相交之声，兴趣盎然，进宅。耶律楚材之子、耶律燕之兄耶律齐夸下海口，言前来寻仇的完颜萍若能逼他用左手应付，他立自刎。完颜萍自知此事如若六月飞雪，指望不得，悻悻离去。杨过多管闲事，往豺狼镇近郊方向至完颜萍住处，教唆她用置之死地而后生的三招，情感值+240，完颜萍依计行事，果然得逞，然最后还是心软未让耶律齐自尽。杨过情不自禁，吻过完颜萍，情感值+410，继而当机立断撇下二美，天涯海角寻小龙女去也。



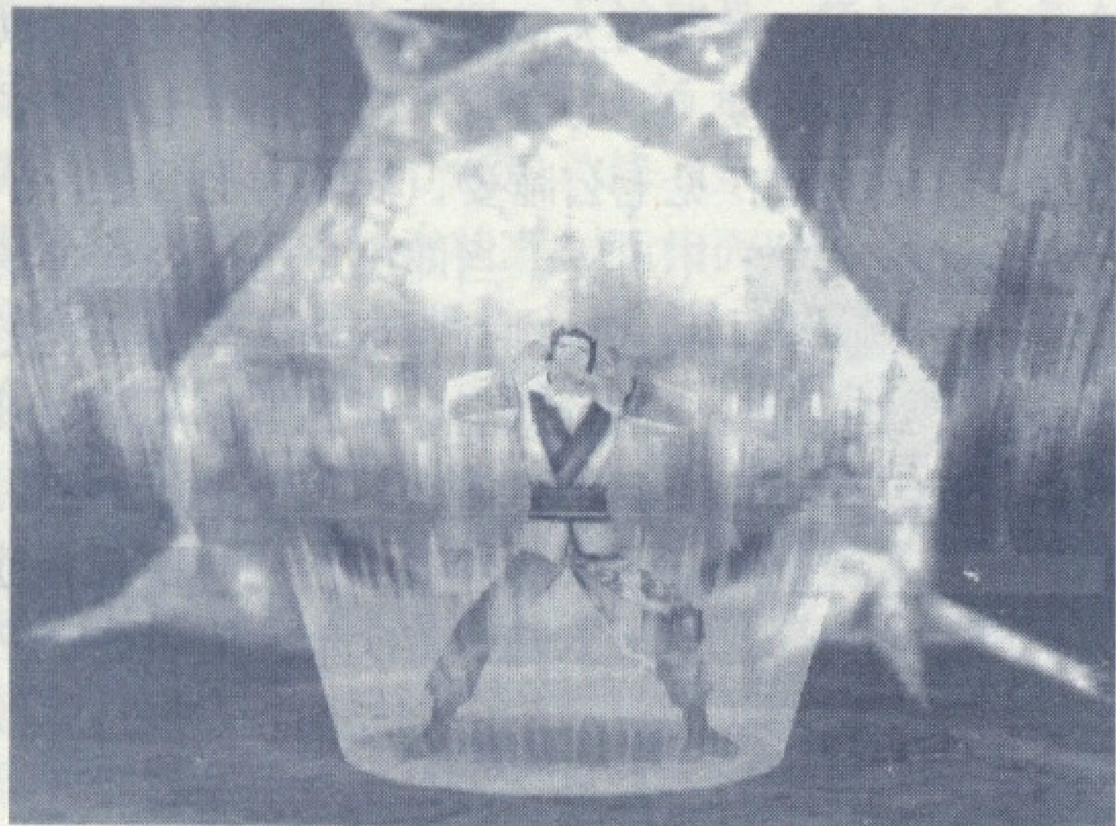
荒山野岭无穷过，不到一个月，已入华山境内，奇遇洪七公，一番谈话杨过黯然神伤，情感值-440。在雪地上找到寒天雪帽（此阶段一流防具）和洪七公所提的大公鸡。返回洪七公处，大开蜈蚣宴，一饱口福意犹未尽，洪七公困，倒下便睡，不忘交待杨过期间为他守护三天。杨过平素助人为乐到麻木程度，此时岂有不应之理？七公梦乡去，三丑藏边来，见七公睡姿，误以为七公逝，乐不可支，当即决定将七公挫骨扬灰，杨过奋力抵挡一阵，抱起七公退到悬崖边。三丑见其插翅难飞，干脆守在外围，杨过思前讨后，情感值+280，此时不宜靠近三丑，否则每次情感值-100。三天过，七公毫无动静，杨过亦以为其逝，只得将之抛下悬崖，转而找三丑拼命。未料七公醒，飞身上崖欺负三丑，欧阳锋也来凑热闹，与七公默契配合，共制人肉三明治。七公对三丑师祖金轮法王颇有兴趣，因此放三丑回禀金轮法王前来一战。如今且说洪七公与欧阳锋斗嘴，觉不爽，拼内力，亦觉不爽，于是让杨过临时充当首席男模，演练双方招式，以此互较，最后洪七公与欧阳锋英雄相惜，笑拥一处，齐逝于华山之巅。杨过埋二老，感悟人生百年，情感值+320。



由华山经大胜关近郊至大胜关，解救一被鞭打的瘦马，情感值+350，学会“召唤黄瘦马”。四顾大胜关内，武林人士比比皆是，询问后得知，现任丐帮帮主黄蓉在陆家庄开武林大会，一则集结武林豪士共抗蒙古保家卫国，二则藉机议选丐帮继任帮主。杨过想念故人，在附近的商店补充了装备和物品后，兴冲冲赶到陆家庄。

杨过身无英雄贴，苦费一番唇舌，方得入见郭靖、黄蓉，尹志平和赵志敬也到了此地。仇人相见分外眼红，待至书房理论，赵志敬理屈词穷，恼羞成怒，动手当然是讨打。然后随剧情推移，直至在陆家庄前院推举武林盟主。杨过旁观一会，索然无味，正待离去，金轮法王与霍都一干人等隆重出

场，觊觎盟主宝座。不久小龙女赶到（情感值+650）！放倒霍都后与小龙女联手斗金轮法王（生



命约1500点，恐怖哦），战胜则可得“降龙掌套”（现阶段相当出色的防具），总算保住了中原武林人士的脸面，可怜不速之客只好灰溜溜从屏幕上消失。

英雄大宴，郭靖欲将郭芙许配杨过，杨过与小龙女的恋情自然随之大白天下。郭靖、黄蓉等人如同圆周率一般无理，极力劝阻杨过此举，杨过情感值-380。正所谓人言可畏积毁销骨，杨过与小龙女避出陆家庄，以求耳根清静，并推敲出玉女心经双剑合璧之秘。此时身上若无两把剑，先经大胜关近郊至打铁铺购置（打铁铺里面净是好货，当然价格不菲），然后至大胜关客栈。金轮法王以郭芙为胁，黄蓉等人势危，杨过不忍，遂与小龙女再斗金轮法王，双剑合璧之威甚大，法王不敌，再加杨过“刺驴剑术”调侃，愤而离去，杨过情感值+320。

黄蓉感激不尽，苦留杨过与小龙女一宿，并单独向小龙女叽叽哇哇了一席话。次日醒来，小龙女已不知所踪，唯在杨过肩头留下一片泪痕，桌面留字“善自珍重，勿以为念”，杨过情感值-400。跌跌撞撞前进，竟遇上被金轮法王困住的黄蓉、郭芙与二武。舍身救下郭芙，蒙黄蓉传打狗棒心法，习成“天下无狗”，挑战金轮法王，诱其入巨石阵，怎奈自己内力甚浅，两败俱伤，情感值+320。



杨过清醒时已处一室，喜为陆无双表姐、黄药师之徒程瑛所救。陆无双亦到，三人谈笑风生，明知李莫愁将至，商决生死与共。幸好黄药师带曲傻姑赶到，尚未来得及下毒手的李莫愁仓惶逃窜。黄药师与杨过一见如故，遂成忘年之交。一日杨过为从傻姑口中探得生父杨康死因，与傻姑玩捉迷藏。先到打铁铺绕一圈回来，揪出傻姑，无奈计划被黄药师有意无意打断，杨过习成黄药师独门绝技“弹指神通”和“玉萧剑法”。黄药师走后不久，杨过、程瑛和陆无双三人经打铁铺至大胜关近郊，恰救被李莫愁暗算的傻姑。李莫愁的扫帚（拂尘）实在厉害，寻常兵器难以克制，于是三人返打铁铺请冯默风打造一把剪刀。不料李莫愁先至，一眼看穿众人用心，随后就是李莫愁与众人以黄药师弟子为主题展开的首届“神雕杯”友谊辩论赛。话不投机半句多，辩论到最后量变引起质变，对决不可避免。李莫愁比以前厉害多了，建议以守待攻，待机用合技取胜相对较轻松。最终李莫愁死要面子不肯认输，曰众人倚多为胜，胜之不武。杨过以口述招，凭三寸不烂之舌唬退李莫愁。三人回茅屋，杨过装神弄鬼从傻姑口中套出杨康掌击黄蓉后中毒身亡。顿时杨过天旋地转百感交集，情感值-280。一恨之下冲出大胜关，入蒙古军营。入左边一营帐与兵士对话得“咖啡广场”——21世纪的超级饮料，回复所有生命力和内力！入左边另一营帐助金轮法王疗伤，情感值+230。两人一拍即合，炸也炸不开。金轮法王引荐杨过给蒙古王子忽必烈，三碗烈酒下肚，外加一席奉承话，杨过飘飘然也，风风火火毛遂自荐寻找蒙古军失落的王旗。经军营外山谷入一山洞，内遇老顽童周伯通，军旗为其所盗。周伯通不慎遭毒蜘蛛偷袭，轰然倒地，杨过立克东方蜘蛛，用玉蜂针化解老顽童所中蛛毒。老顽童死里逃生，感激不尽，将军旗交与杨过，离去，杨过习得“感召欧阳锋”。



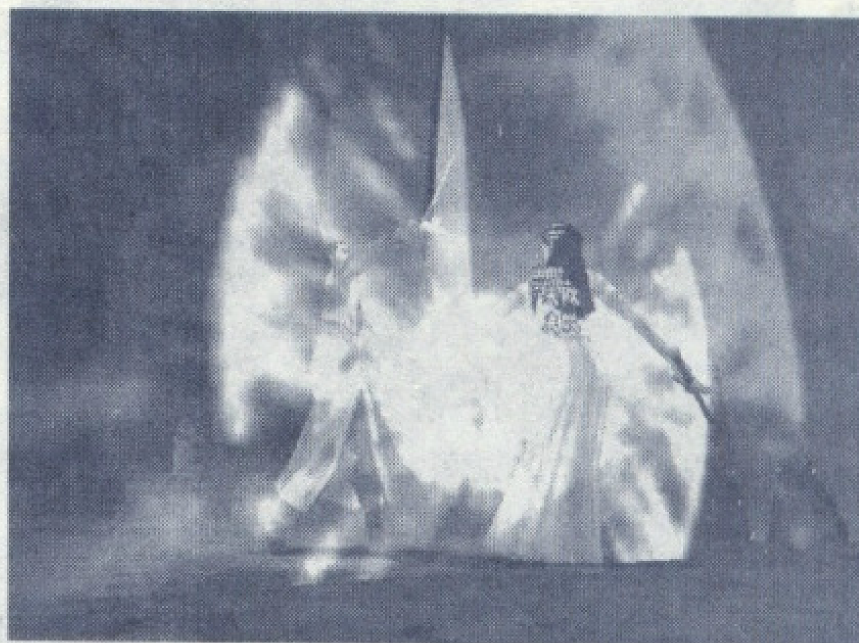
杨过返还军旗，出军帐，眼见四名绝情谷绿衣

弟子光天化日之下强抢老顽童，奇之，遂与跟屁虫金轮法王出至大地图，入往绝情谷小径，乘小泰坦尼克号，经水路至绝情谷。前方迎来一男一女绿衣弟子，原来周伯通看不惯绝情谷主人老心不老迎娶娇妻，遂大闹丹芝书剑四房，以致被擒，听候发落。过绝情谷小村落至水仙庄，经绝情谷谷主千金公孙绿萼解释，得知情花奥妙。然后尽力发挥嘴皮优势，将公孙绿萼哄得心花怒放，对杨过的好感度直线窜升。

经水仙庄中庭至大厅，长胡子老头樊一翁通报绝情谷谷主公孙止迎客。老顽童神通广大，闹到大厅上来，不知他偷了哪四样东西，公孙止软硬兼施亦奈何他不得，又因自己大喜之日，不便发作，只好眼睁睁看着他扬长而去。杨过正迟疑是否留下观礼时，惊见公孙止新娘子竟是小龙女，目瞪口呆如稻草人。更惨的是小龙女不认杨过，杨过心潮澎湃基本达到海啸水平，从公孙止口中得知其对小龙女有救命之恩，小龙女故以身相许。

樊一翁见杨过软磨硬泡以期小龙女回应，且情感值+700，眼红不已，遂逐杨过。几招下来，自取其辱，带刀渔网阵上，公孙绿萼“放水”，杨过仍不借机逃遁，可谓精诚所至，小龙女终于与其相认，杨过情感值+210，精神大振，瞬间放倒几名绝情谷弟子。公孙止一看煮熟的鸭子居然飞了，懊恼万分，干脆撕破脸皮，言两人若不胜过其手中金刀黑剑阴阳双刃，休想出谷。杨过与小龙女经中庭至剑室取剑，剑室几番谈话，杨过对终南山小龙女不幸失身之事开始有不好的预感。两人取君子剑、淑女剑，装备剑后（切记！），回大厅与公孙止激斗。公孙止十分厉害，别的不提，单3500多点的生命力就够打一阵子了，此战不论胜负，剧情都是情花作祟，杨过被囚。

公孙止落井下石，在杨过身上堆满情花，很浪漫也很痛苦。



杨过身中情花剧毒，十二时辰内不服解药绝情丹，三十六日内必死无疑，小龙女甘受同苦，扑向杨过，亦中毒。为救杨过，小龙女违心答应与公孙止成亲，杨过思绪万千，彻底明了什么叫做剪不断理还乱。公孙绿萼趁无人之际前来救杨过，并赴丹房寻找绝情丹。杨过久候不至，恐其遇险，遂出囚禁室，经水仙庄后院至丹房，见公孙止正盘问公孙绿萼，虎毒不食子，公孙止不是虎，故立意杀公孙绿萼。杨过冲上护花，情感值+280，不料绝情谷里豆腐渣工程太多，地板突陷，两人双双落入绝情谷地下潜流（参见图3）。此处鳄鱼如过江之鲫，杀之不尽赶之不绝。两人身处绝境，抓紧时间交谈，杨过发现周伯通将其偷到的公孙止仅有的一颗绝情丹置入自己怀中，顿时萌发求生之心，欲奉丹救小龙女，于是两人死马当活马医，仔细寻找出路。绕到裘千尺所在处，公孙绿萼认母，然后绕至藤蔓所在的水池，将藤蔓带回见裘千尺，藉此三人重见天日，不约而同均如服下一吨兴奋剂。

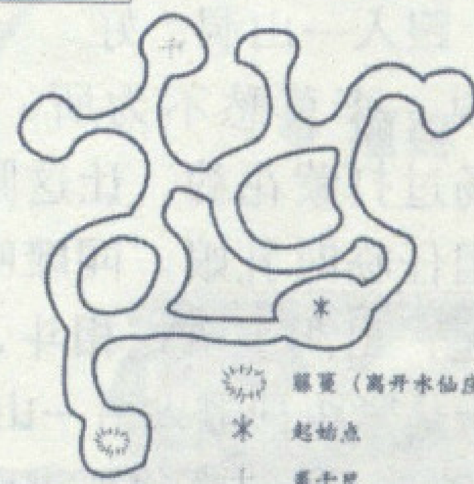


图3

杨过赶至水仙庄大厅，裘千尺母女亦到，公孙止向假扮裘千仞的裘千尺朗读了裘千仞寄来的书信，杨过将绝情丹予小龙女服下。双剑合璧再战公孙止，待裘千尺破去公孙止赖以防身之术后，三战公孙止，公孙止不敌，脚底抹油就逃。裘千尺以仅存的半颗绝情丹为条件，换郭靖、黄蓉项上人头。杨过只有十八日缓冲期，事不宜迟，与小龙女星速动身。出水仙庄大厅，两人在水仙庄中庭倾情交谈，杨过情感值-400，习得“感召洪七公”。出绝情谷至大地图，入襄阳城。城内装备、物品质量更加上乘，酌情采购更新。往城门，遇二武，见郭靖，杨过与之抵足而眠，不忍下手。黄蓉发觉两人此番来意，郭靖免费给杨过上思想政治课——侠之大者为国为

民，杨过钦服，感动，愈不忍下手。

陪同郭靖出府至城墙上巡察，郭靖继续上课，杨过听课完毕，回郭靖府，至后院与小龙女谈心，顺便欣赏由郭芙与二武主演的肥皂剧。忽闻郭靖、黄蓉有请，来到大厅，惊悉二武前往敌营刺杀忽必烈，被捕为质，黄蓉棋高一着，留下小龙女，让郭靖和杨过赴约。两人出城经大地图至蒙古军营，入军帐，二武被释。出帐后遇敌军围剿，与金轮法王连续两战，杨过热血沸腾，与郭靖奋力御敌，亏得冯默风拼死相救，两人乘汗血宝马逃脱，杨过情感值+400。杨过醒时，已在郭靖卧室。此后随情节发展，直至黄蓉临盆，杨过与小龙女出大厅联剑挡住金轮法王。黄蓉生下的女婴（郭襄）被李莫愁误为杨过和小龙女之女抱走，欲以此换玉女心经。杨过紧追至襄阳城外山谷，跟入一山洞，好说歹说，李莫愁不为所动。杨过打蒙花豹，让这厮姑且担任临时乳娘。闻雕鸣，好奇心起，出洞观雕蛇相斗，愈奇之，于是紧跟神雕入另一山洞。洞内瞻仰一代剑魔独孤求败之墓，感慨良多。因心系郭襄，告别神雕，返至山洞，路上获神雕羽帽（本阶段一流防具）。武三通晃来，先冤枉杨过一阵，后哭诉武氏兄弟为争郭芙祸起萧墙。二武至，杨过信口开河郭芙与自己是铁定夫妻，以令二武知难而退，免其手足相残（不巧被小龙女听到，波折又起），情感值+300。有了论点没有论据是不行的，为显自己得黄蓉青睐，杨过用打狗棒法战胜二武，再用弹指神通阻其自刎，兄弟同病相怜，垂头丧气。



李莫愁不甘被二武骂，干脆现身，一把冰魄银针摆平二武，绝尘而去。杨过自思时日无多，临死前积点阴德，于是替二武吮毒，情感值+380，少顷发现天上的星星真多啊——晕倒。醒来时又在郭靖卧室，杨过转念小龙女……情花剧毒……郭襄……心头疑惑重重。感恩戴德的武三通陪其师叔解毒圣手天竺僧前去绝情谷研究情花毒性。次日，郭芙至，道小龙女留剑离去，又道杨过狼心狗肺欲将自己妹妹换解药，且出言不慎有损自己声誉等等，无奈杨过平日自命辩才无碍，如今秀才遇到兵有理说不清，苦笑不已。怎知郭芙越说越气，心头怒火可以猛烧十趟赤壁，乃至诬蔑小龙女不贞，杨过一巴掌过去，火山终于爆发，郭芙抡起小龙女留下的淑女剑，剑光过，杨臂落！

杨过不知小龙女所踪，情花毒随时可能发作，又惨遭断臂，无论身心皆极为痛苦，踉跄入襄阳城外山谷，悲怆之愤惊天动地。一觉醒来遇神雕，跟其入洞，蒙雕照顾，身体逐渐康复。一日开剑冢，观剑披衣，始与雕练剑，加食雕所捕之蛇胆，武功一日千里，习得“长驱直入”。此后随时可出山洞与雕练剑，直至自我感觉良好。往出谷方向走，剧情继续，杨过告别神雕，得“玄铁剑”，学会“召唤神雕”。

襄阳城内郭靖府，入（切记要走进去）郭靖卧室剧情方能继续。黄蓉产男女双婴，郭靖欲断郭芙臂，黄蓉点郭靖穴并送郭芙出城。杨过一路跟至襄阳城客栈附近，眼见黄蓉追李莫愁，亦跟随入谷。黄李交手，杨过情感值+300，趁机抱走郭襄。回襄阳城，杨过居然放过郭芙，一路风尘仆仆，跨越几个版图，赶回终南山下小屋。往终南山小径的

路上听到玉虚洞传来打斗声，于是前往玉虚洞（重阳宫近郊，杨过跳崖处附近）。

玉虚洞前见小龙女被全真教道士和金轮法王等人围攻，身受重伤，愤怒至极，挟玄铁剑之威，先大胜赵志敬和鹿清笃，再大败金轮法王，最后与丘处机、马钰和尹志平一战，无论胜败剧情相同。继续，小龙女惨言其清白被尹志平玷污，尹羞愧自尽。杨过携小龙女入重阳宫后殿拜堂，返古墓，两人皆知小龙女伤势重如泰山，时日无多，无语凝噎……

至储藏室取林朝英的描金箱，返孙婆婆房交给小龙女。得逆转经脉疗伤之法，小龙女生机乍现，两人喜不自胜，立往小龙女房藉寒玉床疗伤（奇怪？淑女剑居然还在小龙女身上……）。此处需要重复寒玉床的小游戏，撑过四次寒气侵袭即可。这日疗伤正值紧要关头，不巧李莫愁来犯，虽借李之内力打通小龙女穴脉，却也把五毒神掌的毒性借来了，可见所谓的买一送一不一定是好事儿。两人逃至石棺室，杨过施计将李莫愁封于棺中，突觉又有人前来，心想古墓又不是旅游胜地，怎么突然热闹起来了，还是避避为妙。于是两人躲入另一石棺中，不幸小龙女被郭芙以冰魄银针误伤，顿时毒入膏肓，杨过悲怒交集，情感值+380，一把抢来郭襄，带起小龙女就走。

两人来到终南山下小屋，小龙女将一干事情娓娓道来，然后要杨过去打些野食回来。此时杨过可以偷懒，直接走进里屋，剧情也会继续。一灯大师携裘千仞（法号慈恩）前来歇脚，一灯大师暂时压制住小龙女所中之毒，随后四人赴绝情谷救天竺僧，杨过情感值+320。一路奔波直至绝情谷水仙庄，众人围困李莫愁。还郭襄，叙旧，李莫愁中情花毒遁去……紧接着入大厅，得公孙绿萼双关提示，遂前往火浣室（绝情谷中那座小木屋）救天竺僧。

硬闯火浣室，天竺僧以身试情花毒，沉沉睡去。将其托付给武三通后，两人折回水仙庄大厅。水仙庄中庭，小龙女提议被杨过一票否决，所谓扼杀在萌芽状态。程瑛和陆无双出厅，谈话间四人忽见公孙止闪入厅，赶入一看，公孙止为救李莫愁，本欲加害公孙绿萼，如今见公孙绿萼得到剩下的半颗绝情丹，省事不少，一把夺过。杨过与小龙女战公孙止，这老狐狸打不赢就跑，丧心病狂杀死公孙绿萼。正值形势混乱关头，武三通紧追李莫愁入厅，言天竺僧已命丧李莫愁之手，杨过首先联想小龙女无救，方寸大乱作布朗运动，情感值+900。

众人彻底推翻穷寇莫追原则，将公孙止逼到断肠崖，杨过夫妻最后一战公孙止。小龙女以放过公孙止为条件得到的绝情丹，却被杨过拿来演示自由落体运动，暴殄天物。众人出断肠崖，于左边悬崖上围住李莫愁，无偿捐赠李莫愁一张冥府单程票。再至厉鬼峰，欣赏公孙止与裘千尺如何生不同罗帏而死同穴的，人心大快。黄蓉再次单独与小龙女演绎秋日的私语，然后便是杨过与小龙女花前月下的剧情了。次日，杨过醒来时发现小龙女人间蒸发，顿如万箭穿心，灵魂破碎。前往水仙庄，途遇黄蓉等人，后往断肠崖，启动终场剧情（实际上醒来后直接往断肠崖即可触发剧情，设计的疏漏）。

至此游戏告一段落，总体来说这是近期值得一玩的好游戏，但如同时下不少同类游戏一般，“欲知后事如何，且看下部分解”早已成为不少玩家的心病。游戏剧情基本上忠实于原著，但后期偏差相对较大。此外“断肠草”等剧情趋近于零（只有黄蓉一句话提到断肠草），可以忽略不计，故生虎头蛇尾之感。

◆ 福建 水寒

87

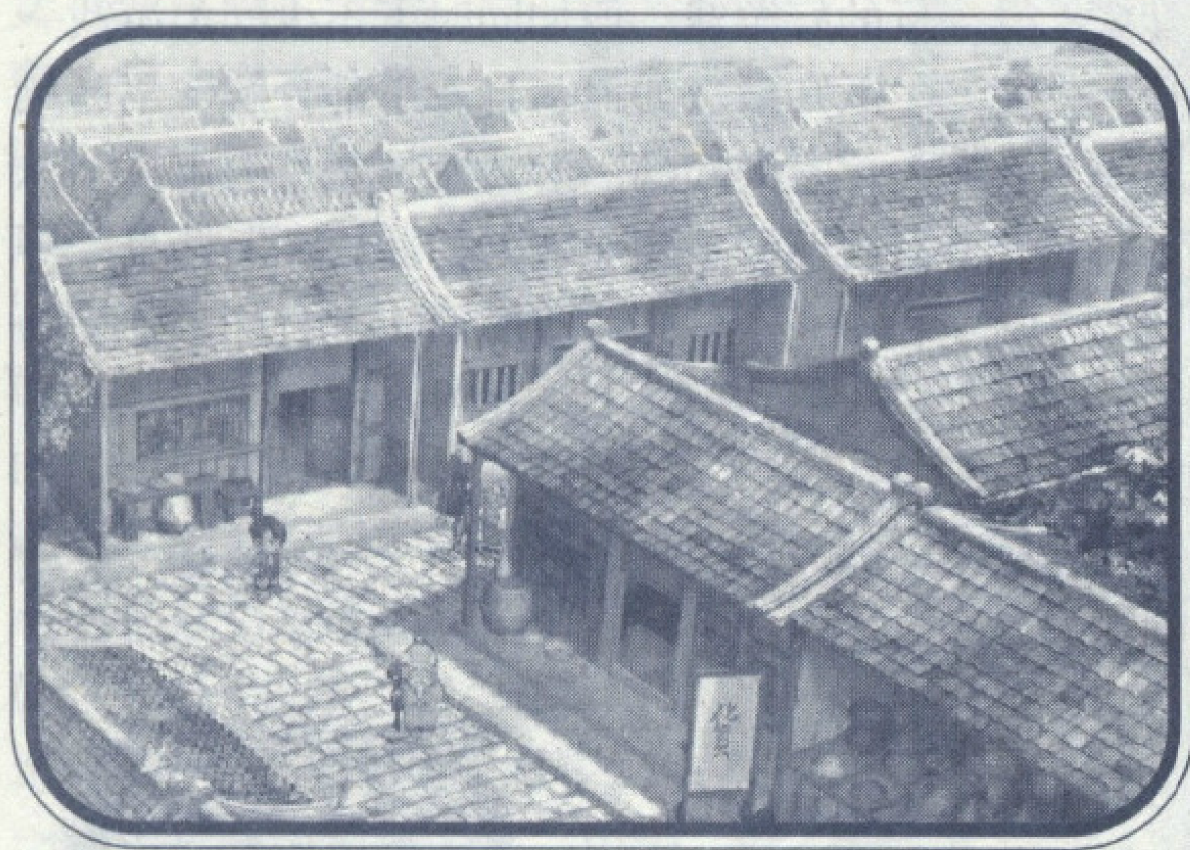
项目	内容
制作	昱泉国际
发行	第三波
载体	CD×4
类型	角色扮演
语言	中文
环境	WIN95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	



相传在神州大地上有神话时代便流传下来的10种上古神器——钟、剑、斧、壶、塔、琴、鼎、印、镜、石，它们各自拥有不同的绝世力量，但关于它们的下落都已湮灭于神州漫长的历史中。公元7世纪，北朝隋帝国消灭了南朝陈国，结束了中原南北朝长期分裂的局面。陈国遗民在江南集结大军，意图一举复国。隋朝出兵平乱，为首一位年仅12岁的少年，以十神器之一的轩辕剑，一击便将陈国反抗大军消灭殆尽。

16年后，随着一颗划过天际、象征乱世的神秘妖星"赤贯"的出现，尚未弱冠的陈靖仇踏上了寻找上古神器、对抗隋朝的孤独旅程。我们的故事就从这里开始了，时间是《轩辕剑Ⅲ》的133年前……

一日，陈国后裔陈靖仇及其师父一同来到伏魔山上，寻找上古神器之一的昆仑镜。在山洞找到古镜后，靖仇向师父问起父亲之事，于是师父向靖仇

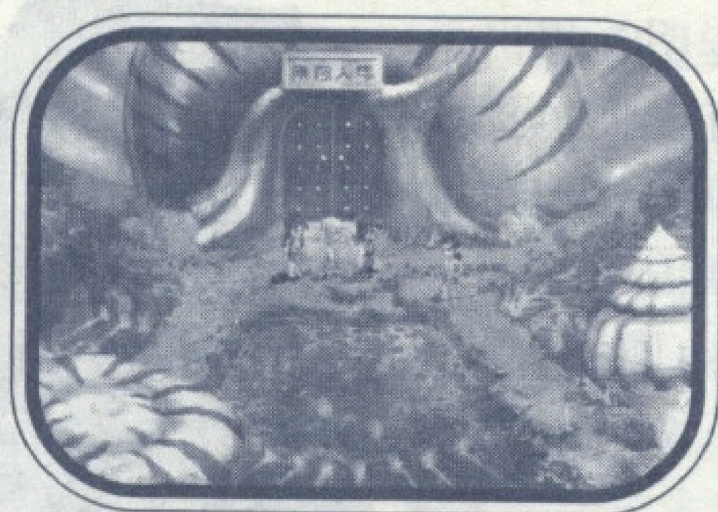


缓缓道来。原来16年前，靖仇的师父和父亲在江南召集陈国旧臣，意图复兴陈国。当时的隋文帝派遣曾经灭陈的杨素前来迎战，而令人惊讶的是杨素只带了区区的20骑前来，那一仗由于一个拥有"阴阳妖瞳"的杨拓，而使陈国大军一败涂地，这也正是靖仇的师父要苦练鬼谷道术的原因了。师父还告诉靖仇，现在杨素虽死，但杨拓还活着，要靖仇好好修习鬼谷之术，将来复兴陈国的重担就靠他了。说完便让靖仇去拿昆仑古镜，靖仇刚想拿，忽然出现一头魔兽，可怜师父为救靖仇吐出冰丝将自己和魔兽封在洞中。一个时辰后，靖仇醒来，师父让他去雷夏泽找自己的师兄公山先生前来救他。回到伏魔山脚下，靖仇决心一定要找到公山先生，并唤出师父给的符鬼。前途茫茫，靖仇一人就这样上路了。

往东北走来到月河村。从张老伯口中得知去雷夏泽应该往北走，谁知守桥人告诉靖仇这几天在举行"河神祭"而不让通过，无奈之下，只好先找家客栈落脚再说（东面那幢房子就是客栈）。在客栈的门口有个乞丐，好心的靖仇帮他从井里打了15碗水，乞丐给了靖仇一点金疮药。在客栈问过贺老板后，靖仇上楼时又遇见了天生白发的贺小雪。睡过一晚后，早上起来就听见房客说村里的人在讨论抽签的事，于是离开客栈来到村里。到大夫家一打听，原来月河村每年会选一女子献给河神，这次正好抽中了大夫的女儿，于是靖仇暗暗打算搭救这个女子。回到客栈中，从贺老板口中得知那个白发的贺小雪自愿以自己一命来救大夫的女儿，靖仇听到后打算祭神那天前去阻止。又睡了一晚，一大早出门，在村南面找到了贺小雪的弟弟小朔。小朔告诉他小雪被关在月河河洞中。往南穿过树林，通过洞中的迷宫，在洞的尽头看见村人将小雪推下了河神洞中，靖仇阻止不及，也一同跳了下去。这时一条闪光打来，靖仇仔细一看，原来河神是条蛟精。费尽九



牛二虎之力将它打跑后，从和小雪的对话中得知她也有可怜的身世。



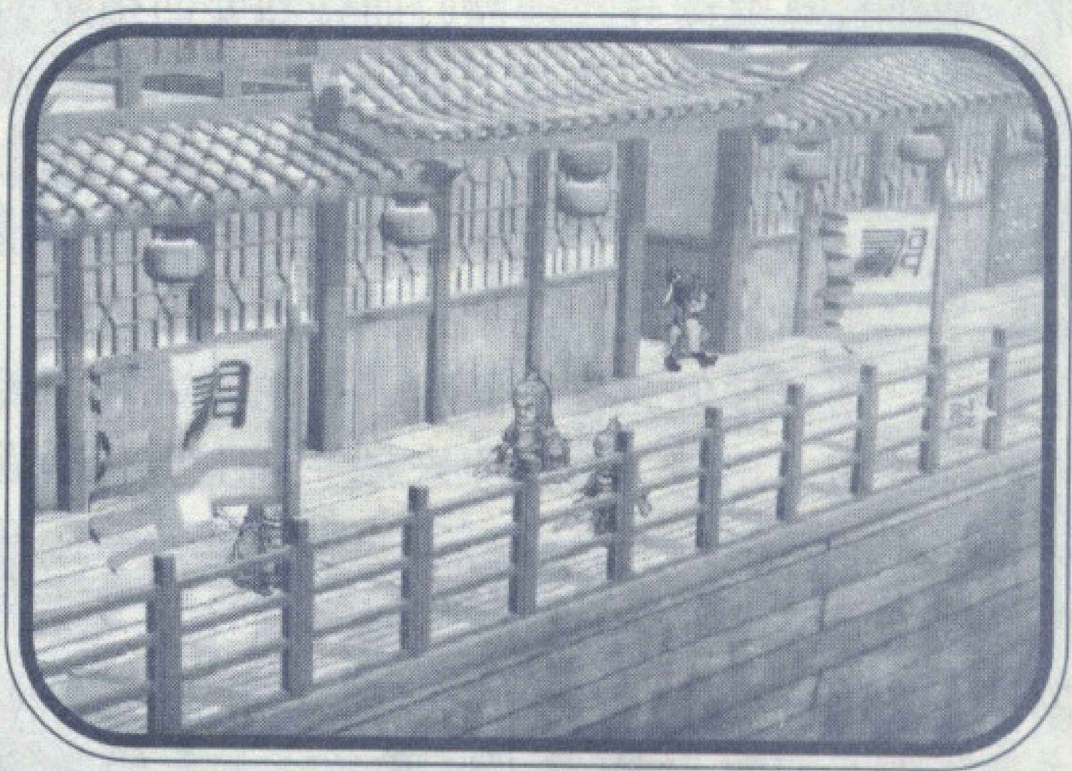
接着一直往左走出洞，回到月河村时却发现那个蛟精没有死，反而跑进村里进行报复，小朔和贺老伯都已被它害死了。靖仇怒不可遏，冲上去一番恶斗，终于将蛟精消灭了。但愤怒的村民却竭力将靖仇、贺小雪赶出村外。看到小雪孤苦无依，靖仇决定带着她一起去找师伯，将来让她也有一个安身之处，于是两人向西北方的雷夏泽走去。

来到雷夏泽后，发现师伯已经伤病在床多时，一时也无能力解救师父。为让师伯的病好起来，靖仇听从了师伯夫人的意见，去找到神农鼎。但师伯夫人说神农鼎可能在法术高强的宇文太师手中，只能先到北方的鲜卑拓拔部落看看。

往北来到黑山镇，听路人说北面有人在抓人办什么会。两人走到酒楼刚刚坐下，就听门外有人在大声嚷嚷。出去一看，原来是一伙军人为宫中的郡主强抢男童，说什么喝过男童血后养颜不老。靖仇刚想出手，却见一个胡人女孩先一步赶到。打跑一些小兵后，那个军官忽然变成了邪尸骷髅，打晕了胡人女孩。靖仇出手相救，将骷髅打死。但那女孩却不领情，幸好她的姐夫即时赶来。一阵感谢后，女孩的姐夫在酒店设下酒席款待靖仇。原来此人名叫张烈，是拓拔族人拓拔月儿的丈夫，他还告诉靖仇神农鼎可能已经被朝廷得到。正在吃饭之际，忽然张烈的族人匆匆走来，告诉张烈发现有隋朝的妖魔军队跟踪他们。靖仇自告奋勇要求帮助张烈，于是3人向东面的树林走去。来到树林深处，见一群小孩被绑在那里。经过两次激战，终于救出了孩子。之后靖仇跟随张烈一起来到他们族人的集聚地——大雁岭，顺便探听一下神农鼎的下落，却没有什么收获，此时张烈也派出探子帮助打听神农鼎的下落。6天之后，张烈打听到线索，原来神农鼎确实在宇文太师手中，被藏在北方涿郡的一个碉堡里。最近由于他偷藏神农鼎的事被皇帝知道了，只好被迫将鼎运往东都，而此行的路线已经被张烈的探子探到。正说到这里，拓拔月儿突然跑了进来，说玉儿不辞而别去找神农鼎了，张烈又气又急，与靖仇一起往运鼎路线上赶去。

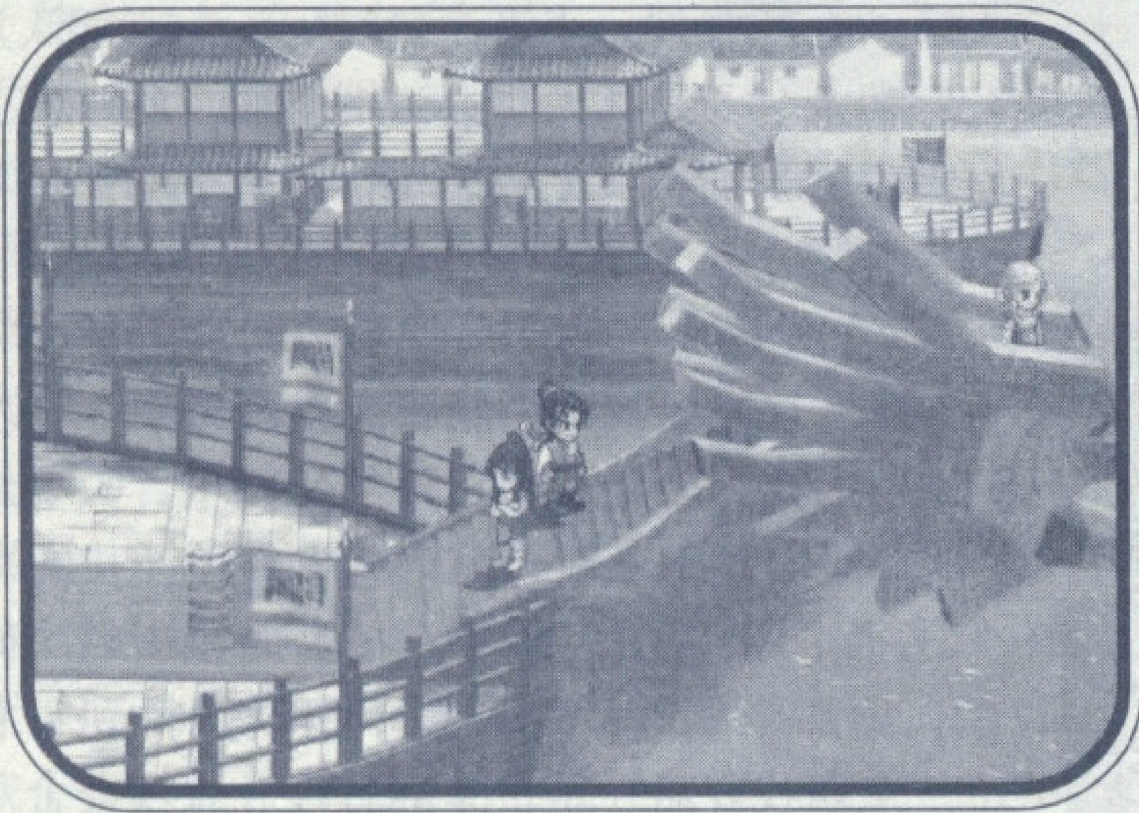
在卢家渡，靖仇发现所有的船都被韩公公包走运美女了。在和张烈、小雪商量过后，大家都认为玉儿会在船上，于是几人想办法混上船。此时韩公公正好带着征来的美女上船，靖仇灵机一动，打算让自己扮女人，让张烈扮军官，正大光明地混上船去。先向小雪问问应该怎么扮女人，小雪告诉他首先要找到胭脂、衣裳和簪子。在左边岸上找到胭脂，在右边的房间里，只要给那个小女孩一双靴子就能得到簪子（皮靴可向左面卖杂货的人买）。在上面左边的房间里，给那个婆婆手镯和铁戒指就能得到衣裳了。东西找齐后，靖仇来到客栈和张烈会合。瞒过守船的士兵，到达第二仓内，却没有玉儿的踪影。3人打算再到船底层看看，不料在底层被韩公公发现了。事到如今，靖仇他们打算索性把船劫下。一路往甲板走去，打败守卫后，善良的靖仇又回去把那些女子放了。谁知回到甲板上时，韩公公已带着官兵来了，一场战斗后，从韩公公口中得知神鼎已运往龙舟了。

几天的航行后，靖仇他们来到了大梁。从城南的徐老头那里得知神鼎已经被皇上运到龙



舟上去了。经过商议后，他们打算先想办法溜到龙舟上再说，于是一行人来到了码头。可是码头上有官兵守卫，怎么过去呢？靖仇仔细想过后，打算利用官兵转身的瞬间溜过去。骗过守卫后，3人来到龙舟队伍中，可是有好多龙舟啊，靖仇只能慢慢地找，还不能被守卫发现。好不容易在一间屋子里找到了神农鼎，谁知仔细一看竟是假的。这时正好走来一个太监，经过一番拷问，原来真的神农鼎已

经被一个手拿宣花大斧、身骑黄骠马的响马抢走了。而太监生怕皇帝责怪，便造了一个假鼎。善良的靖仇将太监放了后，他却在门外大喊大叫引来了官兵，靖仇只能另找出路。从房间地下通过后，一路往上走。来到与前一条船相同的地方，地下有个迷宫，出口大致在西北方。从梁柱爬上去，七绕八



绕，最后来到一些田字形的梁柱边，在右边最中间那根处，靖仇发现了一个奇怪的地方，原来这里可以看见龙舟大厅。过了一会儿，又看见玉儿装扮的宫女前来刺杀昏君杨广。正要成功时，宇文太师赶来阻止了拓拔玉儿，幸好靖仇及时用鬼谷之术施放烟雾得以逃脱。在有众多追兵的情况下，靖仇几人只能跳水而逃。而另一边，杨广让宇文太师去捉拿靖仇他们，并要他保护好要求同去的宁珂郡主。

在河边的破草屋中，昏迷的靖仇和玉儿相继醒来。靖仇打算继续寻找神鼎，而张烈要回拓拔部落主持大局。玉儿则硬要留下来和靖仇一起去寻找神鼎的下落（好象对靖仇有意思哦！）。

3人向北来到豆子坑，村里左边的村民告诉靖仇确实是魔王岩的混世魔王把神鼎抢到山上去了。在上山前，靖仇他们先来到酒店，正吃着，外面传来一阵呵斥声。出门一看，原来是一群士兵把运货商人当作土匪，正要抓他们。路见不平，靖仇一出手便将那个军官打倒，而随靖仇一起出来的两个巨汉也将另外的士兵摆平了。彼此寒暄一阵后，原来这两人竟是程咬金和秦叔宝（隋唐演义？我倒！）。那两人走后，靖仇3人怕隋朝大军马上会来，便立刻向魔王岩赶去。来到魔王岩后，这里有喽罗守着，为了不打草惊蛇，靖仇来到水塘边打算潜水进去，可是玉儿不会游泳，还是小雪聪明，想出了用竹管的办法。3人正要回村找竹管，忽然看见村里的农夫在往寨中送粮，于是决定下山去扮作送粮的混进寨中。回到村中后，遇见一群小孩，他们手上正好有竹管，但小孩提出玩捉猫猫的游戏，只要靖仇赢了，就把竹管给他（这还不容易？大多数的小孩都躲在山岩底下）。在找他们的时候还找到了宝物灵界指标和蟾涿香袋。再和最左边的村人说话，原来香袋是他掉的，他还答应送靖仇偷偷进魔王岩。

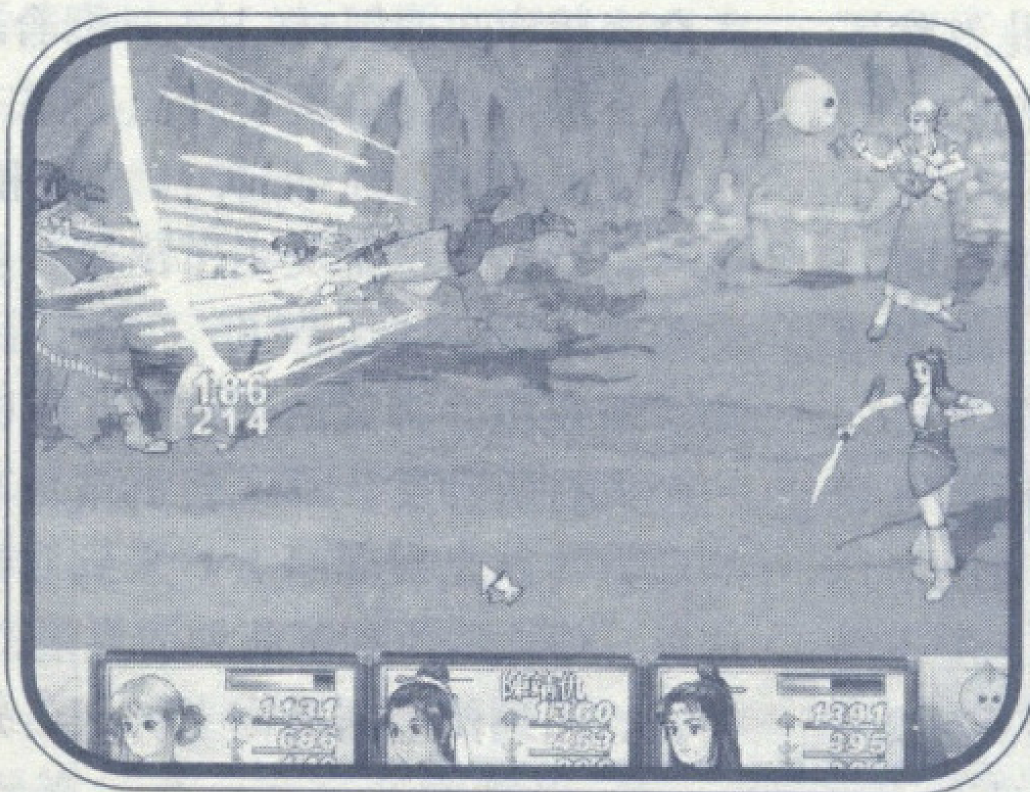


这下进魔王岩有两种办法了。虽然方法不同，但进去之后靖仇都会遇见一个很大的迷宫，在里面可以得到青钢剑和暗杀宝录。在迷宫尽头，靖仇他们遇见了程咬金。原来程咬金就是魔王岩的大王，于是玉儿向程咬金索要神鼎，傻头傻脑的程咬金却不给，快要打起来的时候，忽然喽罗来报，官兵来抢神鼎了，傻老程还以为这是靖仇他们的声东击西之计呢。来抢神鼎的就是宇文太师，无奈他法力高强，靖仇只能眼睁睁地看着神鼎被拿走。误会的程咬金竟还与靖仇他们打了一架，幸好秦叔宝看破这是宇文太师的诡计。靖仇答应程咬金在15天内一定找到神鼎回来还一个清白。往下就出了寨子，回到村中。出村向东来到东莱，已经过了6天了，却一点消息也没有。再出东莱走到树林那里（泰山上



面一点），遇见了受伤的齐二郎，送他回东莱后，从他的娘子那里打听到一群士兵驻扎在泰山，还在泰山上设立了奇怪的祭坛，于是靖仇马上赶往泰山。打败山脚下的士兵，3人冲到山顶，山顶上却空无一人。这时听到有说话声，3人躲了起来。原来是宇文太师手下的杨硕和韩腾，他们竟杀死了东莱城的6万个人去炼血丹。打败杨硕后，他说出事情的经过后便咬舌自尽了。靖仇在他身上找到了一张地图和一封信。从信里得知，宇文太师好象确实没有得到神鼎，无奈之下，靖仇只得按照信上所说的再到大梁走一趟。

首先来到渡口，却发现一条船停在那里，十分可疑。靖仇看看时间不多了，便径直向船上杀去。往里走遇见一个隋军队长，原来他是一条鲤鱼精，打败他后（它有3个化身，只有真身会受伤，打的时候要注意一点），忽然宁珂郡主走了出来，告诉靖仇她实在不满皇帝涂炭生灵，还说神鼎就在船上最底层，让靖仇他们跟她下去拿。走到楼梯口，玉儿觉得这是一个陷阱，最后决定让靖仇一个人先下去看看再说。靖仇下去后，宁珂见他一人前来，硬是又上去将小雪和玉儿拉了下来。在第2个房间里果然找到了神鼎，靖仇在用炼妖壶收鼎的时候，正好给宁珂看见。回到码头上，宁珂另外找了只船走了，临走时还送给小雪一根铃铛发簪。在还神鼎以前，靖仇想先把为师伯治病的药炼好，可是一看药方靖仇的头又大了，上面写着各种怪药，也不知道是什么。和玉儿商量以后，打算先到大梁的药铺看看。大梁的药店里果然有，唯独缺一种药，需要到西北的山洞打一种鸟。去西北的山洞打好鸟后回到船上，炼好治师伯的药，靖仇赶去魔王岩。见到程咬金才知道他已经归顺张须陀帐下，为拿神鼎3人与程咬金、秦叔宝再次战斗（当然是友谊赛啦，不过照样会死喔）。打败他们后（真难打），3人带着神鼎准备下山。靖仇打算先回雷夏泽为师伯治病，玉儿要报答上次的救命之恩，非要跟靖仇一起去，靖仇答应后，3人向雷夏泽赶去。



回到雷夏泽后，却只看见垂钓老人，打听之后知道师伯已经病故。想了一下，靖仇决定回大梁去找师伯母。乘船来到大梁后，在街上遇见师伯母的孙女，在她的带领下来到师伯母家中。从师伯的遗书上得知能对付魔兽的还有一人，就是传说中的东海仙人。但现有的船都不能出海，经师伯母介绍得知大梁城中有一赵姓工匠会造海船。于是去隔壁的房间请赵工匠造船。3日后大船造好，3人向东海进发。谁知在海上遇见了一条大鱼，将船撞翻，3人也被海水卷到了一座岛上。在岛上兜了几圈后，遇到了氐人族的2个人，经过一番遭遇战后，出来一位氐人族女王。原来这里竟是那条大鱼的腹中。那条大鱼是上古神兽，名为巨海。说完后女王邀请3人去皇宫说话（里面的一间房间里有遁形浮沙，别忘了拿）。与女王交谈后，靖仇答应帮她一起对付黑龙王。坐着鲸鱼向黑龙王处游去（那个水底迷宫蛮厉害的，要记得出口在西北方），走到龙宫的尽头就看见黑龙王了。靖仇3人全力向黑龙王杀去。打败他后，他却用计让玉儿拿下了崆峒印，使得氐人族的人都一下变老了。玉儿和靖仇一起回到氐人族的王宫向女王道歉，玉儿为了表达对大家的歉意，毁了自己的容貌。几天后，女王为此也非常后悔，表示要送靖仇他们去仙人岛以缓和一下自己内疚的心情。



到了仙人岛后，经过几天的路程，玉儿和靖仇的感情越来越好了。一天，玉儿又发高烧了，还好靖仇知道治病的药方。于是和小雪一起来到百草洞（进山洞往下就

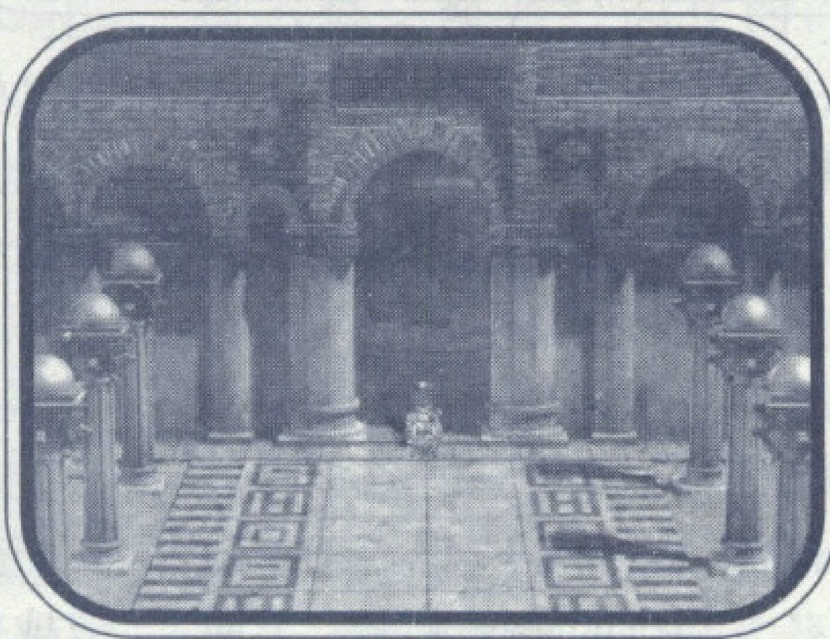


是百草涧，药都是隐藏在地上的，慢慢找）。找回来后熬好药，但玉儿吃了并没好。于是靖仇拿出神农鼎，又去采了一次药，回来弄好药却还是不见玉儿好转。这时小雪将自己的肉割了下来一起熬（好感人哦），过了2个时辰，玉儿终于醒了过来。

第2天，3人继续赶路，走过百草涧看见两个仙人在下棋，但和他们说话却不理。靖仇一连等了3天，那老翁总算下完了。听过靖仇的请求后，他们让靖仇他们先到天外村然翁居休息休息。到了然翁居，两个仙人已经在那里了，但不管靖仇怎么恳求，那个古月仙人就是不肯救靖仇的师父。他还告诉靖仇，玉儿会有生命危险，让他明天去东皇岭采百年地捻草。睡到半夜，玉儿忽然不行了，靖仇割下自己的肉熬药也不管用，只得去找老仙人求救。另一边，小雪去求古月仙人救救玉儿，正说话时，老仙人带着奄奄一息的靖仇来。原来靖仇为采百年地捻草而失足落下了山崖。古月仙人终于被感动了，答应救靖仇和玉儿。第2天清晨，已经大好的靖仇来到院子里，古月仙人告诉他要救玉儿还得去西母峰找到血露蟠桃才行，并给了2人消除西母峰迷雾的火云珠。于是靖仇和小雪向西母峰走去。从西母峰一直往上走就可以看见血露蟠桃树了。小雪正要摘桃，突然出现了桃树的守护刑天，一场打斗在所难免。可是他太厉害了，靖仇和小雪不是对手，无奈只能让刑天斩手。刚要斩下，忽然刑天变成了老仙人。原来这只是仙人为考验他们而变幻出的幻影。因为靖仇和小雪都互相想着对方，所以通过了这场考验。回到然翁居后，古月仙人终于将玉儿治好了。



3天后，古月仙人终于答应去搭救靖仇的师父了。但先要去拿仙山岛之西的盘古巨斧，那里有盘古巨神守护着。古月仙人给了靖仇一个七角海笛，可以召唤到以前仙人的坐骑。到大地图可以看见西面有棵大树，往北走到一块尖尖的地图角上就可以召唤到坐骑了。到了海中建木后，一直往左走来到盘古神前。帮盘古“搔搔痒”后拿到盘古巨斧。回来后古月仙人让靖仇先睡一觉。第2天，老仙人运用御剑之术飞向伏魔山。由于有古月仙人的帮助，靖仇顺利地救出了师父。众人一起回到仙人岛。在感谢老仙人的时候，才知他原来就是氐人族所说的剑侠，老仙人还答应帮氐人族重新结界。于是靖仇3人先向氐人族出发了。坐原先古月仙人的坐骑到东北海面，看见一条大鱼的影子，上面就是氐人族的地方了。来到王宫见过女王后，知道结界需要的道具崆峒印已经被宇文太师夺走了。于是靖仇他们马上赶回老仙人处。和老仙人交谈后才知道用5样上古神器合起来会是“失却之阵”，和做皇帝并没有什么关系。为了保险，靖仇想让老仙人帮自己保存神农鼎和昆仑镜。正要给他，忽然靖仇的师父走了出来，坚决不同意将神器交给外人，和老仙人争了几句后，一气之下走出去。靖仇担心师父的安危追了出去，来到莫支滩向一个人打听师父。那人告诉靖仇有个人去了大蘑菇的地方（就是对弈亭）。来到对弈亭，师父果然在这里，他让靖仇和玉儿划清界限，还说要先找到5样神器。回到然翁居后向老仙人告别，他送了盘古巨斧给靖仇，让他能在仙界和人界间来往。



走到南面的大禹传送点（那个一亮一亮的就是），传送到人界后来到江都。听这里的老百姓说会稽郡的村民一下全都死光了，和上次东莱城一模一样。回到客栈告诉师父后，靖仇提出想去会稽郡看看，但师父却又大发雷霆。为等他气消，靖仇在江都先逛逛。在桥上遇见400年的白鹿精，从他口中打听到伏羲琴在敦煌，崆峒印在长沙，而女娲石不知在哪。他还提到一个叫叶罗什的人到处在降妖伏魔。靖仇打算先到长沙找印，白鹿精告诉他想去长沙要通过大禹水道，而只有西边杏山茅屋的乔



岱娘能驱除水道中的藤蔓。回去和师父说了一声后靖仇就出发了。先到西面的杏山找乔岱娘，她二话没说就答应帮靖仇的忙，不过她让靖仇帮她去长沙带琼花种子来。从大禹水道来到长沙，先去种子店买琼花种子。而后小雪说看见了独孤郡主在城里。找到独孤郡主后，她说了许多关于神器和宇文太师的事情，并打算和靖仇里应外合去西北的兵营抢回崆峒印。第二天，靖仇来到兵营和宇文太师手下二虎将交手（有一仗必败）。打败他们后，上官震远从秘道逃走，却被郡主杀死。靖仇得到崆峒印后打算再找伏羲琴，郡主告诉他要去敦煌石窟须先经过大兴（长安城），于是靖仇先回江都接师父。

往北过关卡后来到大兴，独孤郡主府就在皇宫的左面。由于郡主的热情接待，靖仇他们就在郡主府住了下来。这一日，师父让靖仇去打探一下另外几件神器的消息，于是靖仇在城里逛了起来（城里的西市有很多好东西哦）。逛着逛着来到了宇文太师府，遇到涪陵的刘元，原来涪陵郡也已经被宇文太师毁灭。从刘元给的地图和信来看，相信宇文太师的下一个目标就是长沙。回到郡主府和师父商议后就向长沙出发了。来到长沙的隋军大营，可惜还是晚了一步，宇文太师的血祭已经完成。众人怒不可遏，向宇文太师攻去。可靖仇他们还不是太师的对手，连师父也被打伤了，太师还要求靖仇在3日内将神农鼎和崆峒印交给他。无奈之下，靖仇打算先找老仙人和古月仙人帮忙。通过江都边的仙界传送点来到仙界，可是仙人一个都不在，没办法，只好带着神器回到隋军大营，找太师用鼎和印换回师父。回到江都，因为师父受伤较重，所以靖仇让师父在这里修养，自己则赶往大兴向郡主道歉。独孤郡主告诉靖仇真正的女娲石在蜀郡的巴蜀古王墓里，还给了他长寿关的令牌。

在大兴的西南面就是长寿关，过关后往西南面就是巴蜀古王墓了。通过迷宫，打败斛律安后拿到了女娲石，但那个奸诈的斛律安临死又将女娲石夺走了。另一边，宇文太师受到了斛律安死前传来的女娲石，但他一看便知又是假的，于是打算亲自去敦煌找伏羲琴，原来他竟是昆仑镜转世之人。在古墓中的靖仇觉得既然神器已失，只能先回大兴。回到郡主府后，师父已经到了，冲着靖仇大发脾气（哪有这样的师父啊？）。这时小雪的身体又有点不舒服，于是靖仇再到城里去找大夫。在利人市找到宋大夫后回到郡王府，诊断小雪的病。

独孤郡主告诉靖仇宇文太师去了敦煌，将崆峒印、神农鼎和女娲石放在了皇家财宝室。从郡主的秘道中找到藏宝室并拿回3件神器。回到郡主府，师父非常高兴，而小雪却怪怪地说宇文太师做的事情是对的，靖仇正在妨碍他。第2天，玉儿突然跑来说小雪不见了，到小雪房间里看见只有女娲石，郡主认为小雪拿了另外2件神器投靠宇文太师去了，并让靖仇去玄武门和大兴城门问问守卫是否见过小雪。靖仇问过2个城门的守卫后，他们都说没看见。回到郡主府后，郡主的丫鬟来说宇文太师已经拿到伏羲琴了，而且小雪果真拿了鼎和印去投靠他了。郡主还告诉靖仇，他们手上的昆仑镜和女娲石都是假的，说完便气乎乎地走了。玉儿建议靖仇先去太师府看看。来到太师府得知宇文太师下一次要在灵武祭血灵丹，于是靖仇和玉儿赶往灵武。出长寿关往北走，通过萌霞关再往北走过一片流沙地就是灵武了。在灵武并没有见到宇文太师，于是靖仇又出城往西北方的隋军大营赶去，到达后正看见韩腾开始血祭。靖仇马上前去阻拦，打败他后小雪忽然出现，还手持轩辕剑保护血祭顺利进行，靖仇眼睁睁地看着血祭成功却没有办法。



回到大兴郡主府，靖仇经过此事后已觉得心灰意冷了，不想再和宇文太师这样地斗下去了。深夜，玉儿一人正在弹琴，独孤郡主走来向玉儿说了小雪为何要走的原因，出于内疚玉儿打算夜探太师府找小雪回来。通过郡主安排的秘道，玉儿来到太师府，在太师府见到了小雪，她把整个事件原原本本地告诉了玉儿（具体细节请

各位玩家自己体会，摩西我可是蛮感动的），原来宇文太师做的才是对的。拿着小雪口述的信件回到门口。见到郡主后，玉儿将所有的事情全都告诉了她，正要回去，突然郡主对玉儿痛下杀手，原来真正的大恶人是她（早就看她不顺眼了）。夺走小雪的信后又将玉儿打成重伤，然后还用计将靖仇骗来。靖仇不知是计，误认为杀死玉儿的就是小雪。为救治玉儿，靖仇来到仙山岛，可是老仙人和古月仙人都不在，等老仙人的孙女将仙人找来时，玉儿已经香消玉殒了。3天后，靖仇来到对弈亭见古月仙人，把事情经过说给他听后，他认为宇文太师已经无人能敌了，劝靖仇死了这条心，还说在天界有一伏羲神殿，内有天女白玉轮可救玉儿的性命。回到然翁居后将玉儿的水晶棺带上，在对弈亭告别仙人后回到大兴郡主府。心灰意懒的靖仇向郡主告别，打算带着玉儿的遗体回北方，而靖仇的师父也原谅了他，同意从此不再提复国的事了。离开郡主府，出玄武门。半夜时分靖仇遇见了李世民，他向靖仇出了一个好主意后约定在太原城相见。来到太原府，正好看见张烈也在这里，他告诉靖仇有对付宇文太师的办法，并将过云岗石窟的汰玉如来送给靖仇。太原的西面就是石窟，在石窟的一间房内把汰玉如来放在桌上就会出来一条天梯。通过天梯靖仇来到通天塔，但塔门已经被结界封住，要用泛云龙玉才行。3人来到洛阳，在客栈楼上看见郡主，她说要帮忙找李靖。



在城门口找到李靖，众人来到张烈的家，张烈交待了一下后便和靖仇一起向通天塔走去。从塔底走到塔中，遇见韩腾，打败他后到达塔顶，见到宇文太师，但靖仇还不是他的对手。这时郡主赶来了，并挟持了小雪。靖仇趁宇文太师分神之际，将他打伤，但自己也被宇文太师的力量震晕。郡主在此时突然露出了真面目，原来她竟是撒旦手下的魔将。

几天后靖仇醒来，小雪将事情都告诉了他，于是靖仇打算先到仙人岛去找老仙人想想办法。在然翁居找到老仙人，他说自己也无能为力，要靖仇再去找古月仙人问问。到莫支滩找到古月仙人，他让靖仇先去找宇文太师和神器。之后靖仇来到惊魂塔与蛰魂塔，一路走上去打败女魔头夺回崆峒印和神农鼎后，马上又去通天塔救宇文拓，在塔外会遇到程咬金和秦叔宝。

来到通天塔，发现通天塔入口被结界封住，于是再回仙人岛请老仙人想办法，程咬金和秦叔宝则先返回营部。在仙人岛上，古月仙人答应和靖仇一起去通天塔。在通天塔，古月仙人将结界打开后便分成3路前进，靖仇去救宇文拓，古月仙人直接至塔顶布阵，余下的人去找伏羲琴。靖仇找到宇文拓后，郡主也出现并露出真面目和大家打起来，击败郡主救下宇文拓后继续往塔顶前进。到了塔顶，古月仙人叫宇文拓站在中间圆圈，小雪及其它神器分别布置在六角的圆圈上，经过仪式，一行人被传送至虚空之门。

通过次元交错空间来到了伏羲神殿，靖仇发现了天女白玉轮之阵，于是想将玉儿救活。但这需要用到伏羲琴和女娲石，为了阻止赤贯，靖仇无奈只能放弃。走到赤贯星内将两道光柱关闭，阵的传送点开启。来到布阵的地方后，便开始布阵，准备将天之痕封印。古月仙人告诉靖仇一旦封印，玉儿将从此在靖仇的记忆中消失。

正当仪式要开始时，郡主闯入，将郡主打败后，又发现有人在破坏赤贯星中枢，查看后发现竟然是师父。他吃下撒旦魔果后，整个人变得非常疯狂，靖仇无奈只得和师父决战。战胜后，宇文太师和古月仙人也将天之痕修补完毕。



靖仇在向他们说明事情经过后，古月仙人将一行人带回去。通天塔终于毁了，这一段故事也告一段落。靖仇和小雪究竟怎么样了，还是留待各位自己来体验吧！

附：支线剧情及隐藏的DOMO小组

这一集游戏的支线剧情又是十分庞大的哦，以下是笔者所知的支线剧情。另外游戏中有很多密宝是要用空格键才能取得的，请大家注意。

1.伏魔山：在树林最左面，被一棵树挡住了视线，仔细看发现宝箱，得到洞察指环；再次和古月仙人回来救师父时，在左上角墙壁上有夜叉肩带。

2.月河村：和乞丐说话后帮他打水，去井旁打水，打够数量后不要停，继续打，会有150两银子的意外收获哦，另外再把打来的水给乞丐能换到一点金创药；在月河村旅馆的树林后面，按空格键得到物品；在月河洞中救出小雪后，到以前走过的那个洞可找到青龙宝珠，在洞中还可找到君星眼。



3.黑山镇：去黑山镇的药店找李瞳儿，李瞳儿想在他父亲生日的时候送给他龙舌兰、博落徊之根、海檬果、山蛇莓、龙骨木、紫藤叶、延胡索之花、大叶合欢散、菟丝魔子，随后李瞳儿会问你是要选择收集全部还是部分；在黑山镇上方的民居里有个叫馨馨的小女孩，和她对话后她会和你玩“五、十、十五”的小游戏，输了不要紧，可以再玩，奖品是一个翠玉金钗；在通往军营的树林的一座石灯笼里,可找到雷电手环；在黑山镇右上方的树林有电光圣镯。

4.豆子坑：在村里左面房间可找到木象晶矿；在魔王岩的秘道中打开一个宝箱会见到丁格，打败他后可得到暗杀宝录；第二次打败程咬金后得到凤凰羽毛。

5.卢家渡：在这儿遇见老张，由于没有了盘缠，正一个人苦恼呢，和他对话3次后可以选择给他100或300两银子，如果给他100两的话只能拿到紫玉冰晶，给他300两的话能拿到映霞钢环（小雪用的武器，攻+100哦）；从杜大娘口中得知“船到桥头自然直”，去码头浮桥知道“石中隐玉别有心”，去台阶旁的大石知道“可遮阳避雨之物”，去商人旁的大伞知道“五缶之中藏机巧”，之后可在5个坛子中得到地捻根。

6.大兴：与城门边的小孩说话，得知在利人市擂台数25下“天下第一”会得到密宝；在利人市帮助唐耕武，之后可在洛阳客栈旁的小石亭得到红宝石戒指；在利人市酒楼和奸商说话，然后到郡主府花园里的亭子中找到“绿色彗星碎片”；在东北角的独孤家道塔二楼最右面可得密宝“玄武之沂”。



7.大梁城：猜3个小孩哪个姓王，选“小四”，能拿到“神秘果”；之后再次回到大梁后可以再猜谜题，这次的答案是“吕公”；第一次进入大梁城买白色药材，因为之后再去就会变成青色药材（用途参见洛阳）。

8.太原：与布行女老板说话，给她天蚕装或乌蚕装（就是衣服加上护腕），得到天珠武铠；和一个大汉多说几次话后打听到他想要轩辕菜刀，到皇家宝库内，进入那个放神器的地图右下角的房间，查找房间的右下角得到。

9.洛阳：去店铺见到少东常乐，他会让你找出手下3个伙计辞职的原因。3人都在屋子中，其中一人需要金戒指、金项链和翠玉金钗，给他后得到灵蛇手套，然后再和老板说话得到武神魂玉；在市场中和卖面的说话，吃下15碗面（这个只有一次机会哦，记得带银子）；洛阳门口的古维然会向你收购五色药材，青色药在大梁、黑色药在江都、黄色药在黑山镇、赤色药在天外村、白色药在DOMO小组中，收集好各给他1个，得到神秘果，各给他3个，得到神木之精。

10.江都：在桥上和翠环说话，给她珍珠。如果身边没有，可去氐人族女王房中取得；右下方桥下的树林可以进入，可得到密宝云生碧焰巾；在左方遇见云游道士，和他说话，再去长沙上方的大柱子，通过迷宫到达巫山女神庙，得到驯夫录。

11.DOMO小组：这次的DOMO小组是在仙人岛中然翁居左边的井中，其中需要靖仇找到失散在各地的15位DOMO小组成员。各人的具体位置如下：

鲍弘修：用糖葫芦＋黏怪炼出。

糖葫芦：在大兴利人市和两个小孩说话，得到提示，依次调查酒店的招牌、宇文太师府门上的匾额、药材店的招牌、大兴城门招牌，在黏怪魔王岩中的秘道找到。

杨渊升：就在进入工作室的井旁边。

黄志荣：在仙人岛东南方的小湾中遇见，需要和他多对话。

杨志豪：从氐人族的龙王宫殿左方贝壳后进入，找到他说话选择游泳。

陈盈君：在大梁城的客栈二楼有一个石化的猫，和小女孩对话后用2000块买下，到后期买到溶石魔羽后使用即可。

小业子：在大梁城左下方和他猜拳，石头、剪刀、布（大致顺序为布、石头、剪刀，不行再来，也是这个顺序，成功率较高）。

罗国成：在江都河边，先找小孩青儿，再和他说话，接着去房间中找雨虹，再出来和他说话。

林克敏：在巴蜀古王墓，进去后由第一个转角右转，然后笔直走，他就躲在黑色的隐藏走道内，需要和他的宠物打。

王福生：到长沙左上方的巨木后，再往左上走到底看到寒音寺，拿符纸鹤给他。

林耀元：隐藏在天外村入口附近左边房间的墙壁上，他会要“三滴材质片”。到大兴城门与两个女人对话，再到利人市客栈旁的古董店与老板猜谜。第1题答案是海灯，获得石敢神石；第2题答案是风筝，获得三叶雪桑果；第3题答案是算盘，获得河车丸；第4题答案是爆竹，就可获得三滴材质片。

张孝全：进入灵武会遇见一个小女孩在找爸爸，到右上方的迷津沙就可以找到她爸爸，他会给你迷津沙珠，再进入迷津沙底给他钱就行了。

高玉玫：在洛阳和他念绕口令，顺序是：“南飞雁过楼，雁过楼前去。前楼过雁飞，过雁飞南远”。

刘馨韩：在洛阳跟怡春院的老鸨说话几次，再往大兴城右上方独孤家道塔找月眉，再将桑果、蟠桃、野石榴、嘉果、凌霄果、三叶雪桑果、海蒙果、山蛇莓以及神秘果给她。

朱荣敏：在长沙城东方的海边可进入一个神秘场景，给他99个轩辕伏魔录（救到月眉可得到）。

吴东兴：准备3种颜色的彗星碎片，到云岗石窟入口前一圈黑黑的地方，左转可进入隐藏洞穴见到他。要得到蓝色彗星碎片需在巴蜀古墓中战斗时碰到一个仙人，他会问你62-60=4移一数字怎样成立，答案是第一个6；黄色彗星碎片在巴蜀古墓记录的上方，有秘密宝箱通道（先右再上方）；绿色彗星碎片在大兴利人市酒楼二楼和奸商说话，再到郡主府的凉亭中取得。

找到15人后，可得到玉佛印（10回合不受伤）和投币式盔甲（以金钱的多少作为伤害力）。另外DOMO工作室电脑的密码是1202，可以看到工作室成员画的搞笑插画。在DOMO工作室中最右边还可以得到呼啦圈（会随熟练度增加攻击力）。



12.符鬼：这次游戏中还引入了符鬼这一养成类的剧情，玩家在游戏初期可以得到一只符鬼，你可以选择它的属性，共有金、木、水、火、土5种。从游戏开始至结束时符鬼都会一直陪伴着你。除了和你并肩作战外，它还有一个特殊用途。就是当地图上有隐藏的宝物时，符鬼就会出现在画面中，这时玩家就要细心地寻找地图的每一处（用空格键），有时能找到一些强力的道具。

在游戏通关后，如果你再重新开始游戏，还是选择这个符鬼的话，你会发现他的本领已经从上次延续下来了。

在养符鬼的时候，要给它吃各种妖怪，不同的妖怪会提升符鬼不同的属性。如果妖怪会使用奇术，你还可以让符鬼学习它的奇术。此外饱食度是很重要的参数，会影响到符鬼的攻击，要多多注意。以下为符鬼吸收不同妖怪对其产生的影响（使符鬼偏向某种类型）：

魔神：攻击型；魔兽：攻击型；妖灵：防卫型；精怪：防卫型；生物：平均型；天神：+智慧；仙灵：+精魄；神兽：+力量；鬼魂：+敏捷；活尸：属性平均。

◆ **游侠创作室：愤怒的摩西**

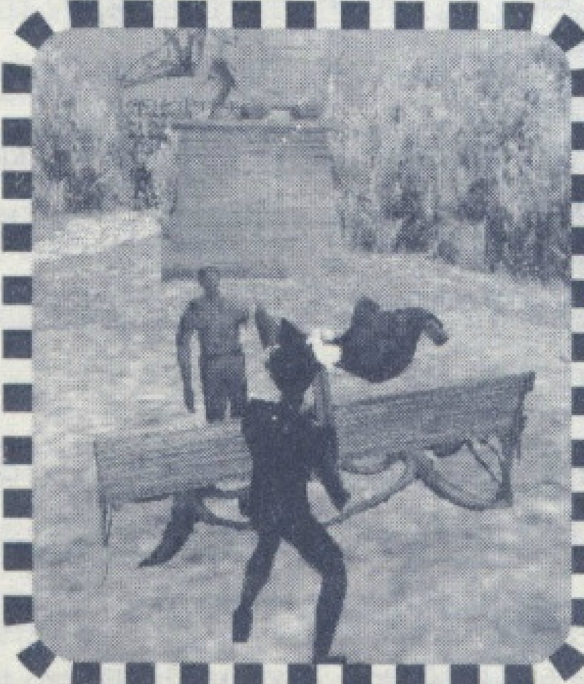
88

项目	内容
制作	大宇
发行	育碧
载体	CD×3
类型	角色扮演
语言	中文
环境	WIN95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	



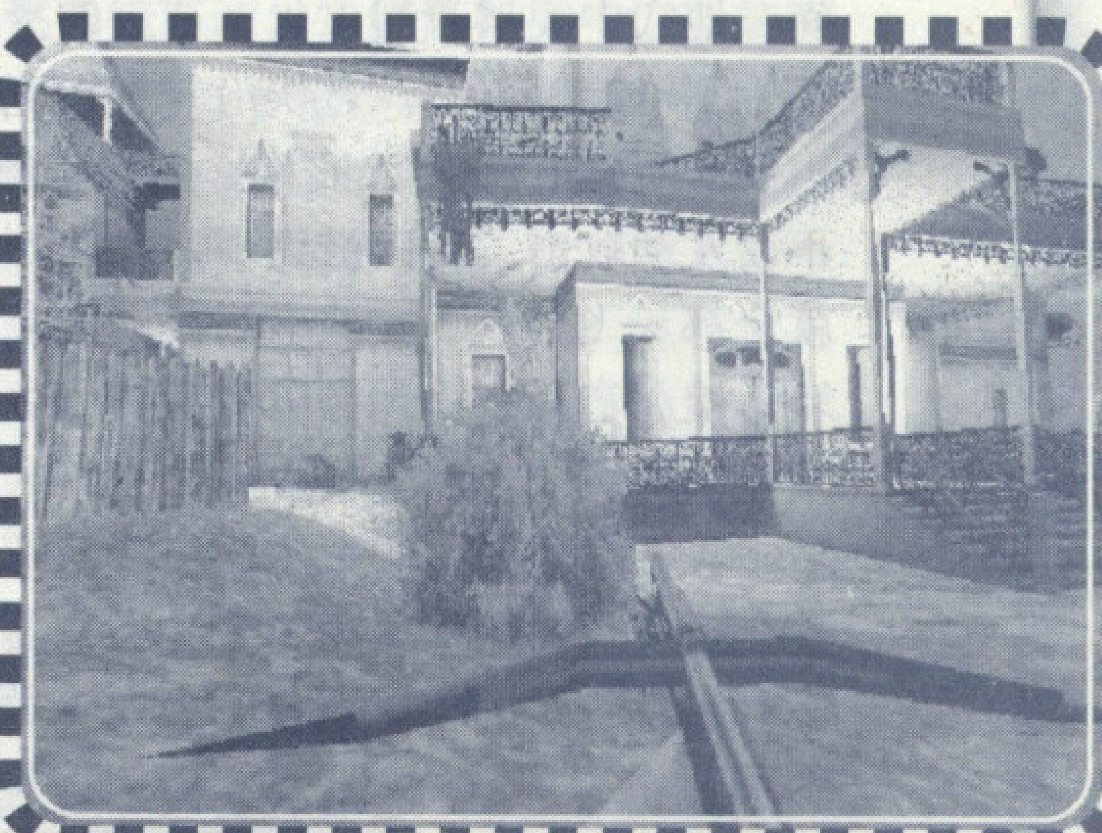
2001年万圣节的午夜，陷入黑暗的洛杉矶并不平静，几道强烈的探照灯光直插夜空，直升机在空中盘旋。这个不平凡的夜晚，似乎预示着将有不平凡的事件发生……

一切准备就绪！WWWL电视台每月一次的惊悚节目——DEVIL INSIDE（心魔）就要开始了。在电视台的演播大厅内，伴随着观众的欢呼声，节目主持人杰克·T·瑞博尔（Jack.T.Ripper）在炫目的灯光映照下跑上五光十色的舞台。与此同时，在一座阴森迷朦，拥有歌特式建筑的破败庄园旁，一辆白色的箱式小货车停在了路边。从车上健步走下来的，正是本次“心魔”节目的冒险英雄——WWWL电视台的著名外景主持人迪夫·库博（Dave Cooper）。他从前是洛杉矶警局的一名刑警，离职后在电视台谋得了一份差事，专门从事各种异灵案件的调查。他精通各种枪械的使用，处理事件沉稳老练。最特别的是他能够召唤出心中的魔鬼——魔女黛娃（DEVA）。她受命于魔王撒旦，能够使用魔法并将恶灵送回地狱去。迪夫此次前来，一方面是出于电视节目的需要，另一方面也是因为近日有关异灵的案件骤增，各种调查证据表明均与这座建于1899年的叫作“影之门”的破败庄园有关。WWWL电视台为迪夫的这次调查行动派出了专职摄影师，并动用了多种先进的追踪拍摄手段，从全方位向观众实时转播迪夫的调查过程。



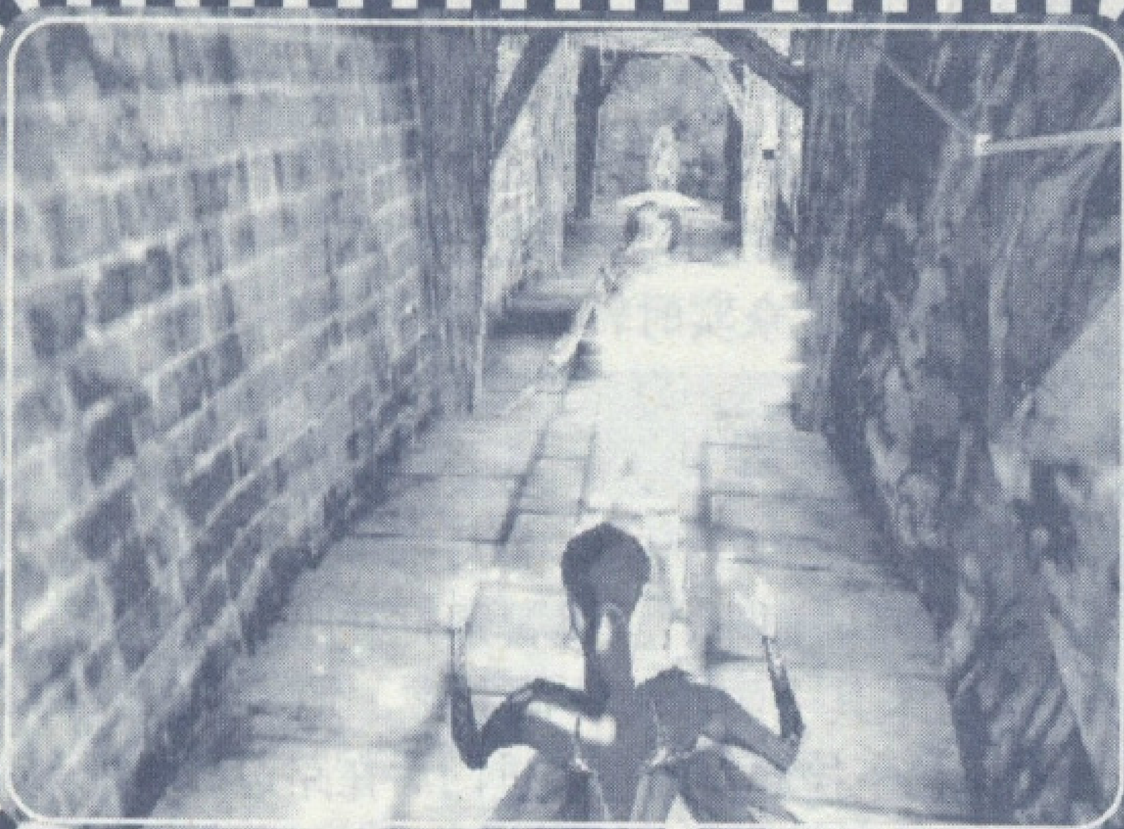
庭院深深

影之门庄园前，警灯闪烁，警笛长鸣，几辆警车呼啸而来，大批警察打开庄园大门冲了进去，看来其中的凶险非同寻常。迪夫先在大门右边的邮筒下捡起个药包，进门后在路边的电视旁留个存档，然后沿路向右拐，远远地看见两个警察正在向几个丧尸射击，旁边还站着一个拿长枪的家伙，那是个被电刑处死后化成的鬼怪（下文称之为“电怪”）。当迪夫跑到近前时，那个电怪转身跑进了右边的大门。迪夫毫不犹豫地追了过去。刚转过一道大墙，往前没跑几步，迎面就窜出4个丧尸，不理它们，一直往里跑，来到一扇破铁门前，见门内庭院中站着一个警察。先从身后的树丛后面捡起一个药包，再到庭院中，在左边的大树下捡起一盒子弹，然后来到那名警察面前。突然警察啊的一声栽到在地，那个电怪出现在面前，紧接着一大群丧尸出现在周围，电怪随即消失不见——原来这是个陷阱。不过由于丧尸们的行动非常缓慢，所以只要跑到一边就可以摆脱它们的包围。这里有个省子弹的小窍门，先打死最前面的丧尸，然后调整自己的位置，尽可能地引诱其它丧尸从这个被打死的丧尸身上走过，这样死尸身上燃起的地狱之火就会将路过的丧尸点燃，着了火的丧尸很快就会被烧死。清理完后捡起电怪丢下的一盒子弹，再到庭院中的电视前留个存档，然后原路返回，途中再将那4个丧尸报销掉。



这时有紧急情况发生，在大门洞前有4个丧尸正在袭击两名警察，迪夫立刻冲过去协助战斗。解决掉丧尸后在大门洞右边捡起一盒子弹。刚刚跑进大门洞，突然两边的出口都被堵住了，前后冒出4个丧尸。在如此狭小的空间内作战，

最好的方式就是下蹲射击，并利用滚翻迅速找到最佳的射击位置。不到1分钟结束了战斗，门洞两边的出口重新开放。继续往前跑，路上突然冒出个老婆婆，可是看上去一点也不慈祥，原来是个鬼婆，送



它归西后继续向前来到一栋木屋处。开门进屋，在木台上拿到一把电锯和一盒子弹。转身发现地穴中有一把钥匙，于是跳下去捡起它。然而就在这一瞬间，地穴中突然着起大火，迪夫的身上也燃起了火焰（不可能躲开）。赶快沿着木板跑上来，开门冲出去，门口正堵着4个丧尸，它们缓慢的动作根本来不及发动攻击，反而被染了一身的烈火，不一会儿就全都灰飞烟灭了。迪夫熄灭了身上火焰，去右边墙边捡起个药包，并在电视前留个存档，然后按原路往回跑。

紧急情况再度发生，在沙湖地区有七八个丧尸正在围攻3名警察。迪夫火速赶到那里，冲上前救下了3个警察。而后在木桥上捡起一个药包，又在左右围墙边各找到一盒子弹（注意右边有两个隐形丧尸，只有走近了才能看见）。离开沙湖区来到大门口，向前上台阶，用钥匙（按F4键后用上下左右键选择物品）打开通往后院的大门。



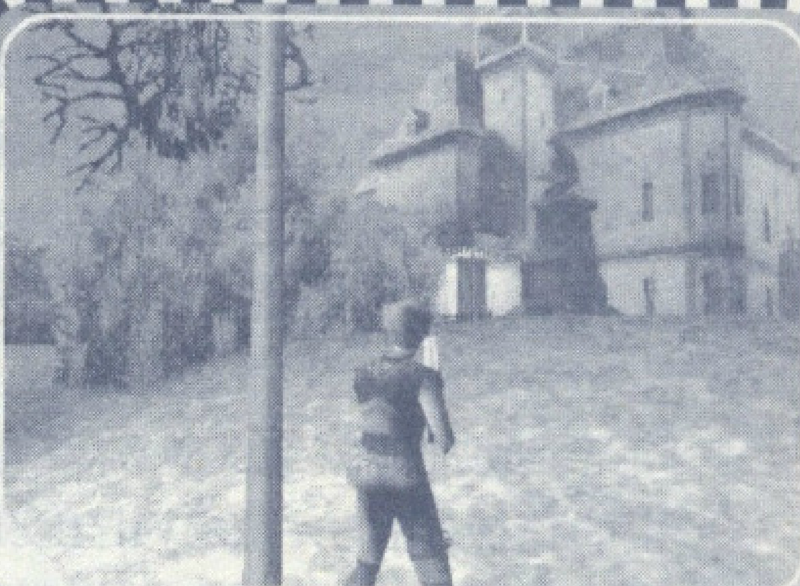
沿着小路右转，协助一名警察消灭两个丧尸和一个持枪的鬼婆（战斗结束后警察竟然就地消失了，难道是个“鬼警”？）。继续往前，三下五除二将道路清理干净，来到古宅前面。先去右边的花园，在正中雕塑前干掉3个丧尸得到一把钥匙。然后从花园出来，到右边高坡上，在树后找到一盒子弹。接下来跑到古宅的后面，发现后门已经用砖墙堵住了。捡起门前的一个药包后又转到古宅前面，打开旁边的小木屋找到一盒子弹，然后用钥匙打开古宅大门进入第一层。

鬼宅一层



一进门就往前跑，一直来到大厅水池前，头顶上有个坐在电椅上的怪物（下文称之为电椅怪）漂在半空，它向大门口扫了一梭子弹后就飞进右边的门中去了。先不管它，打开大门左边盥洗室的门，干掉马桶前的丧尸并在水箱内找到一封水管工的信，然后在电视前留个存档。接下来打开大门右边厨房的门，进去后先到右边阁楼上捡起一盒子弹，然后在厨房左边的冰箱内找到一首懒惰诗，诗中暗示打碎一座雕像可以阻止恶魔的重生。欣赏完诗歌后打开冰箱旁的通讯器，将隔壁的电怪吸引过来，这样它就不会从前面的那个送饭窗口往这边放冷枪了。接着从右边的一排柜子中找到几份文件、一盒子弹和一把威力更强的无声手枪，又在最里面的烟囱内找到一把起居室钥匙。

打开厨房的门刚想出去，突然有个胖胖的丧尸堵在门口，正好用它来试试新枪，没想到一枪就把它肮脏的胖脑袋给打碎了，果然厉害。离开厨房来到大厅水池前，先到左边捡起一盒子弹并踩下一块花地板，再到右边相对应的地方踩下另一块，这样电梯的门锁便被解开了，然而电梯内还有一块金属挡板暂时无法打开（小心电梯前会冒出两个丧尸）。离开电梯，沿着残破的楼梯来到二层，捡起扔在档楼板正中的图书室钥匙，干掉一个丧尸。先到左边尽头捡起一盒子弹，再到右边楼梯断开处跳下去，正好落在折断的石柱上，又得到一盒子弹。跳下石柱到水池中，站在结界上（点鼠标左键）变身为黛娃。



打开大厅右边的大红门，进入走廊后刚一拐弯，对面便有个火魔跳了出来。这是个免费补血的机会，因为黛娃的生命可以在烈火中得到重生，所以在击毙火魔前，可以先跟它“借”个火来加强一下体质。另外还有个窍门，就是在黛娃“借”到火后立刻同一旁的摄影师站到一起，这样火焰会在两人之间烧个不停，直到把血补满为止（摄影师被烧

挂了也没关系，当你回到大厅时，新的摄影师就会进来）。而后回到大厅水池变身为迪夫，再回到走廊里。跑到走廊尽头踩下踏板，打开图书室里的书架隔断。然后在旁边手捧盒子的雕像上找到一份文件，再一枪将走廊左边图书室门旁的那座有裂缝的雕像击碎。接下来用钥匙打开走廊右边起居室的门，3枪放倒守在门口的一个电怪，进屋又干掉前后两个丧尸。先扳动门旁通讯器边的开关，再到吧台前扳一个开关打开壁柜的门。这时突然冒出3个电怪，门外一个屋里两个。调整好视角（按两次F1键调整为空中摄影模式）后，迅速跑出吧台，站在屋内的一个电怪旁边，使迪夫和屋内电怪、门外电怪成三点一线，这样门外的电怪因为要打迪夫而打中了屋内的电怪，于是两个电怪便自相拼杀起来。趁这个机会，先专心对付屋内的另一个电怪，几枪放倒它后，剩下的那两个电怪也相互拼得差不多快完了，收拾起来非常容易。战斗结束后，到壁柜前捡起掉在地上的散弹枪，再到屋中的方桌前找到餐厅钥匙，用它打开旁边餐厅的门。

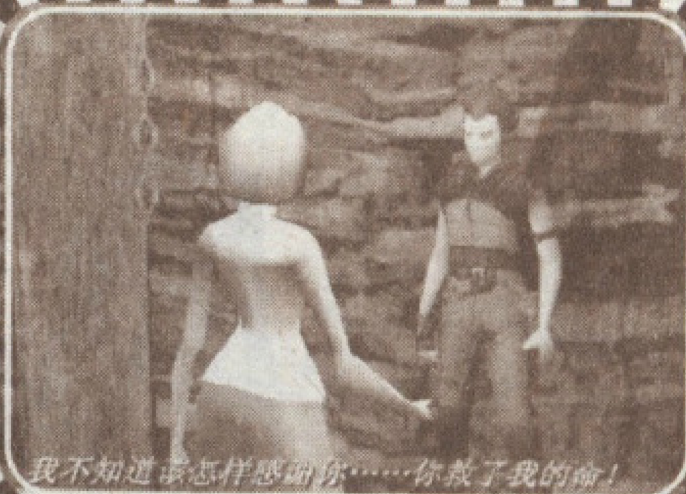


进入餐厅后发现先前那个被通讯器所吸引的电怪还在面对着通讯器发狂，于是迪夫沿着墙边，悄悄从它背后摸过去来个偷袭，很轻松地结果了它，而后捡起两盒子弹并在电视前留个存档（如果之前没将走廊里有裂缝的雕像打碎，这里就会不断有丧尸冒出来）。

离开餐厅，用钥匙打开走廊左边图书室的门，在外间写字台上拿到一张阁楼地图，从书架上找到一份文件，又在墙角找到一盒子弹。来到里间，地上有一个地狱之门的结界，迪夫站在上面可以变身为黛娃（反之亦然）。另外黛娃也可以在这个结界上将她所吸收的恶灵送回地狱（站在结界上点鼠标左键），交给魔王撒旦，作为回报，她可以得到更多的魔法并补充魔力（黛娃平时每吸收一个恶灵，也可以马上恢复一定的魔力）。

打开左边电梯的门，在里面捡起一个药包。进里屋，有个电怪放了几枪扭头就跑，留下两个丧尸很快就被干掉了。屋里的东西还真不少，在书架上找到一本叫“谁是谁”的书，那上面介绍了恶首——夜嚎者哈瑞·格安密斯及其手下的各路恶鬼，也就是盘踞在这个庄园中的那些家伙。在墙角木柜里找到一个摄影机遥控器，在沙发边的木柜中找到一盒子弹，沙发上还有一个药包，沙发对面的大衣柜中还藏着一份惊喜。扳动书架上的开关，打开外面电梯中的金属隔板。往里进入放映室，干掉那里的电怪。扳下胶片架上开关升起小影院里的帷幕，又在胶片架上找到一份文件。进入小影院，击毙一个电怪后，举枪在墙角站好，房顶上会先后掉下两只长臂吊死鬼（以下简称长臂怪），只要用无声手枪连续射击即可干掉它们。而后一枪将屏幕前的汽油洞打爆，将屏幕炸出一个大洞。跑到屏幕后面扳动开关，打开墙上的海报暗门，最后到电视前存档。

由暗门进入密室，准备好霰弹枪，很快便有一只电椅怪飞过来，它的火力异常凶猛。冲上前去用霰弹枪猛轰，不给它留出手攻击的机会，五六枪便将它打爆了。捡起它丢下的电池、撬杆，还有药包和子弹，将撬杆插入柱子上的槽中，扳动撬杆打开通往后院的门，同时也打开了墙壁上通往前厅的暗门。

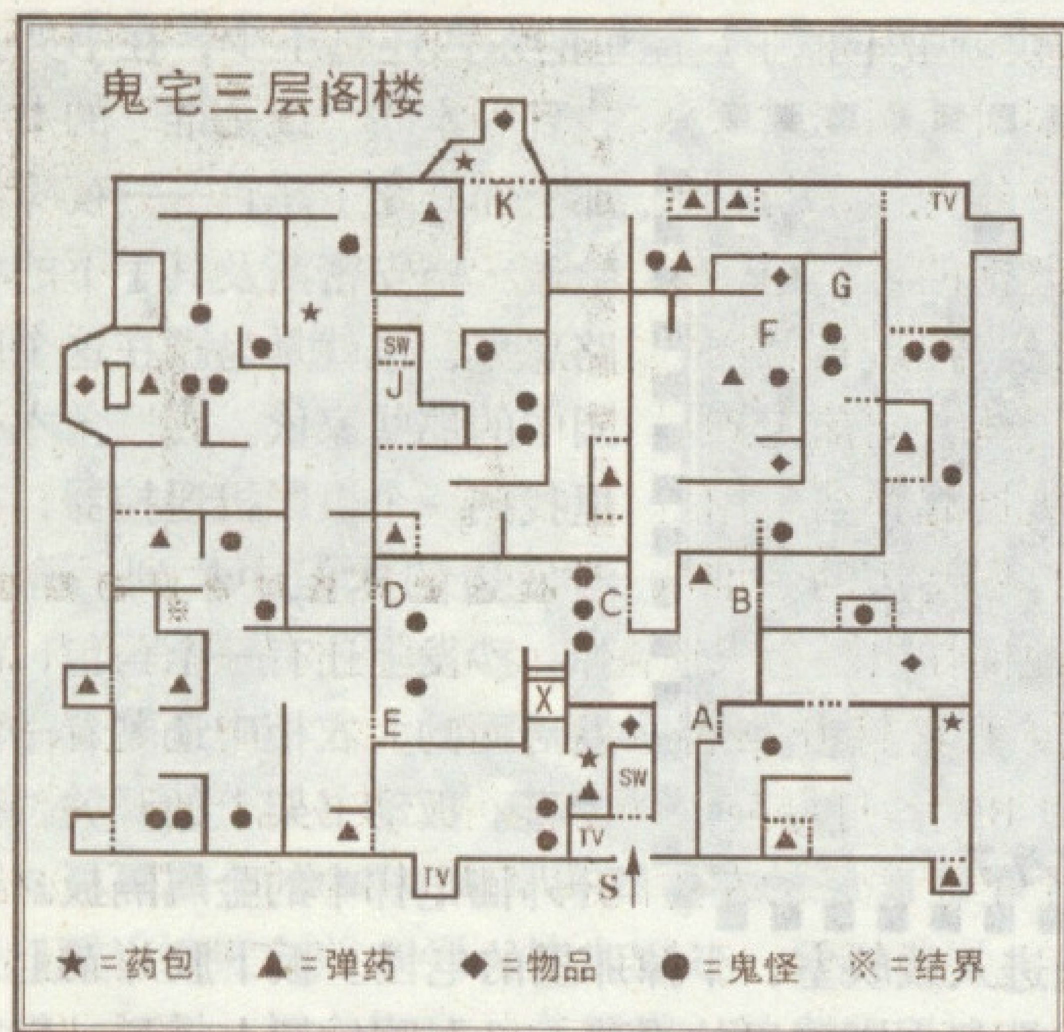


来到后院中，第一次与夜嚎者哈瑞对恃。这个手持狼牙棒的恶鬼会扔出强力炸弹，要是被炸中的话就会性命不保，所以必须要用连续攻击压制住它。经过一阵短暂的拼杀，夜嚎者逃走了（如果在攻击中看到夜嚎者突然变成透明状向你走来，一定要让开路放它走，否则你会被它一棒打死）。捡起夜嚎者扔下的一盘电影胶片，返回放映室，装入放映机，打开通往三层阁楼的暗门。进门拉动开关，打开楼梯入口，上去。



三层阁楼

来到阁楼上（S处），击碎一面镜子，扳动里面的开关打开木门，然后在电视前存档。沿着通道拐



过一个弯，见到对面有一盒子弹，赶忙过去拿，不料身后的摄影师被夜嚎者抓走了。捡起子弹后回身向右拐，前面有3个电怪正同2个剥皮怪对射。慢慢走过去，打开3个电怪身后的小门（C），走进去。

与此同时，科学电视台的女记者安琪琳娜（Angelina）带着随从约翰（Jone）来到了古宅一层的大厅。她通过科学频道大声疾呼，所谓的"心魔"节目只不过是杰克·T·瑞博尔操纵的一场骗局，是一个变态的主题公园，只是为了给WWWL电视台的股东们赚取更多的昧心钱。身处直播现场的杰克不甘示弱，立该接过话筒与安琪琳娜争执起来。最终安琪琳娜仍坚持认为这是个纯粹的编局，她不相信真有恶灵存在，坚决不肯离开古宅。



迪夫走进小门后，继续往前，干掉右边躲在镜子后面的一个电怪，向前进入一间大屋（F），从背后猛击在那里面壁的电椅怪，救出被困在一角落里的摄影师。从摄影师刚才所在的地方捡起一根保险丝，再捡起一个榴弹发射器和一个药包，离开这间屋子。向左拐，差点与一个跑过来的剥皮怪撞个满怀。掏出电锯将它锯倒，再向左拐干掉两个电怪，来到走廊尽头的电控盒处（G），将保险丝接上，使阁楼上的电梯（X）恢复正常。原路返回，从小门出来到达中厅。这时安琪琳娜已经来到了古宅二楼，一转眼她的随从约翰便失踪了。正在她疑惑不解之际，突然有个剥皮怪出现在她身后……迪夫听到了从二楼传来安琪琳娜惨烈的呼救声。

阁楼的中厅四周共有5个门，刚走出来的那个是C门。进入B门后走到里头可以找到一个拉杆开关，扳动它可打开K处的暗门，得到M16自动步枪、子弹和药包。进E门向左拐，消灭两个电怪后来到电梯间，这里也有一支M16可拿，还有电视可以存档。进入电梯后选择01去二楼（用鼠标左键选楼层，选好后稍等一会儿电梯就开动了）。



鬼宅二层

来到二楼，拔枪击毁所有的电源插座，因为电怪能够借助这些插座瞬间移动。沿着走廊向前走，突然前面出现了一个绿色半透明的鬼魂，用什么武器打它都没用，最好的办法就是蹲下来躲避，鬼魂的手只能在半空中挥舞，无法打到那么低的位置。当来到走廊尽头的两扇门附近时，右边的门突然打开了，从里面冲出3个持枪的剥皮怪。枪战对迪夫来说不算什么，就算是以一敌三也不难取胜。而后在走廊尽头的棺材内找到一份叫作"明天终将逝去"的号外，那上面说撒旦已经率领魔军攻占世界，各地一片混乱，人们对灾祸的抵抗没有取得实质性的胜利。好莱坞是灾难的中心，而WWWL电视台的节目"心魔"及其制作地点——"影之门"庄园则是撒旦瘟疫的发源地。号外还说，迪夫·库博已在这个节目中身亡（确实身亡过，幸好有存档），主持人杰克则准备向撒旦提供援助。俄美高层人士纷纷表示要插手此事，而微硬公司（Macrohard）的首席执行官吉尔·贝茨（Gill Bates）则以提供一套配备齐全、有价格优势的操作系统为条件，要求撒旦的军队悄悄撤走（在恐怖中搞笑）。

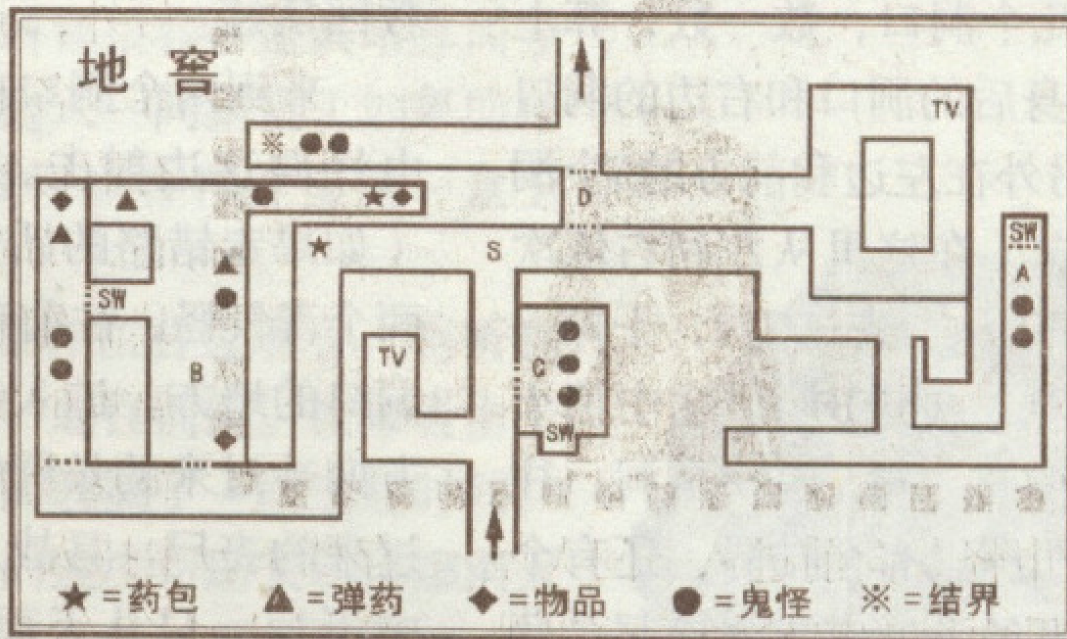


收起号外，向左打开门，迎面冒出两个巨人怪，它们个头虽大，却经不起霰弹枪的轰击。来到

游泳池边捡起一个药包和一盒子弹，进厕所，在小木柜中找到几枚硬币，同时又欣赏了一下夜嚎者的雄姿。摆弄一下厕所门外的通讯器，却招来两个电怪。到电视前留个存档，然后去右边打开卧室的门，干掉两个长臂怪，在一边的柜子里找到药包和子弹。从柜子边的墙缝里看到安琪琳娜就在隔壁，正卧在地上哭泣，旁边有个电怪看守着她。在屏风后面捡到一把钥匙，用钥匙开门出去，返回走廊。进入走廊右边的娱乐室，捡起一把钥匙和药包，到弹子机前用硬币玩一把，里屋休息室的门打开了。来到里屋，捡起墙角的子弹，在床边的柜子里找到一个台球。返回娱乐室，把台球放到台球桌上打一打，墙上的球杆柜移开了，里面藏着一把弩。



由休息室进入健身房，打死3个剥皮怪，捡到化妆室钥匙、药包和弹药，又在淋浴室内挂着的皮上找到卧室钥匙和一份文件。由健身房来到更衣室，在衣柜内找到一份文件。进入一旁的桑拿浴室，这里有个丧尸躲在门后，击毙它，室内有个地狱之门的结界可以利用。回到更衣室，用化妆室钥匙打开门回到电梯口。用卧室钥匙打开电梯左边的门，推门进去，先干掉门左边的两个电怪，捡起子弹。见安琪琳娜还坐在里面的地上掩面哭泣，便跑过去援救。谁知刚到近前，面前突然出现了两个电椅怪和一个巨人怪。迪夫立刻身形一转来到一个电椅怪的身后，两个电椅怪便对打起来，而那个巨人怪夹在它们之间深受其害，左右为难，最后干脆一死了之，两个电椅怪不一会儿也统统报销了。捡起地上的子弹和药包，回身再看安琪琳娜，她终于抬起头站了起来，却是个丧尸！看来这是个早有预谋的陷阱。击毙丧尸后离开卧室，此时从楼下又传来安琪琳娜的呼救声，同时得到地窖的钥匙。乘电梯返回一层（在电梯内选择00），来到古宅门外，到右边的地窖入口处，用地窖钥匙打开入口的铁门。



魔鬼地窖



来到地窖中，见行刑者的身影在前面一晃就不见了。前行至丁字路口（S）朝右拐，沿着通道一直走到尽头（A处），这里有两个巨人怪在等死。拉下墙上的开关后返回丁字路口（S），向左拐捡起一个药包。继续往前走，拐过两个弯，突然身后的路被一道墙封住了，同时前面窜过来两个长臂怪，与它们拥抱的是一连串子弹。踩过长臂怪的尸体，向前走到尽头拾起弹药。用枪打爆墙边的一堆汽油桶炸出一个大窟窿，在窟窿内的左边有个开关，扳下它打开酒窖和煤房的门锁。向前进入酒窖（B），打爆前后两个涨得鼓鼓的毒气怪，捡起地上的子弹，去左边的狭窄胡同中捡起一把电磁枪和药包，转回头将堵在胡同口的一个长臂怪打翻。在酒架上找到一份文件后开门离开酒窖，沿原路返回丁字路口（S），来到煤房门前，这里不断有丧尸冒出来。冲进煤房（C）中，立刻去右边墙边扳下开关，将丁字路口（S）右边的暗门打开。马上由那个暗门（D）出去，左拐干掉3个开口活尸，去尽头的结界上变身为黛娃并获得飞行魔法，然后使用该魔法（按下蹲键）飞过断层来到矿区。



深邃矿井



向前干掉右边一个站岗的电怪，不拐弯，继续向前一直走到头，看到箱子和汽体流量表后朝右拐，越过一个小土坡，不进左边的铁门，继续向前走到头往左一拐，就见3个电椅怪正守在一个丁字路口处。大家一见面就乒乒乓乓地打起来，不过互殴的中心是在3个电椅怪之间，黛娃只是站在一个电椅怪的身后打打下手，帮一点小忙而已。

由丁字路口处往左进入标有WARNING的铁门（往右拐的话会有很长的路要走，中途会遇到很多电椅怪和毒气怪，终点是一台电视机，好处是黛娃能够吸收更多的恶灵，可以去地窖的结界换取新的魔法），刚一进门对面就跑过来一支电怪巡逻队，黛娃使出刚得到的“削头利器”魔法，放出一个魔力回旋镖，一出手便砍翻了4个（真爽），还剩

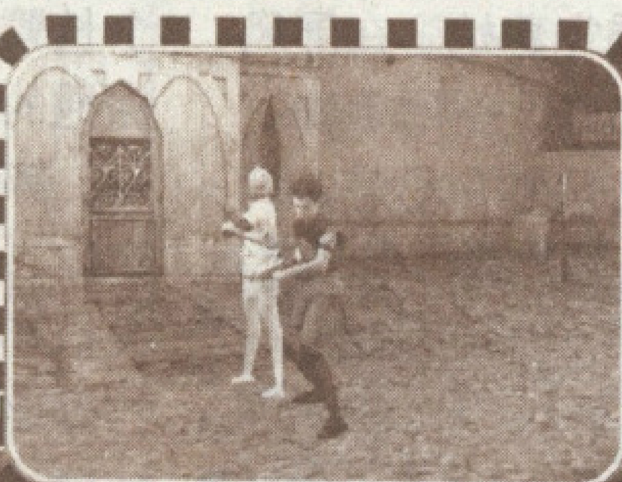
两个在互殴。不等它们分出输赢，第2个回旋镖的闪光便将它们的脑袋一起“踢”飞了。

继续向前，飞过一台电视，来到一个恶鬼头像前，推开头像，进入行刑者的墓穴。



行刑者墓穴

向前走干掉一个丧尸，在前面捡起火焰枪。到右边的大洞中拾取子弹和药包，洞壁上有个怪物“长”在那里无法移动，且打不死。在洞底有个结界，还有台电视可以留个存档。由旁边的门离开此洞，用



如果你清干净你的耳朵，你就会听到我的牙齿在咯咯作响!

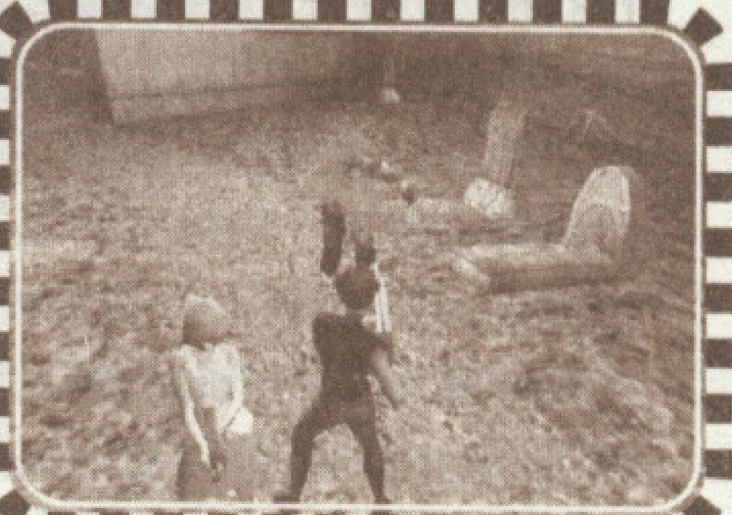
两个削头利器打爆守在两边的4个毒气怪。

这里是一个环形洞穴，左右的路都是相通的。向左走见一块大石板上画着一个恶鬼头像，进入旁边的门，一直往里跑来到一个大洞。洞中央的石台上立着行刑者的幻像，周围群尸环立，冲过去捡起幻像脚下的徽章。周围的丧尸是杀不尽的，不管它们，捡起地上的弹药后离开洞穴。

回到环形洞穴后继续沿着“环线”往左走，过了一个洼地，前面出现好几个洞口，数一数，算上身后的洞口共有5个，其中身后的洞口和右边的洞口是属于“环线”主路的。另外在左边和前方的3个洞口两边均有十字箭头的标志（在这里从左到右依次标记为A、B、C），非常好辨认。先进C洞，干掉一个毒气怪后在尽头捡起徽章。再进B洞，途中消灭两个丧尸后跑到尽头捡起徽章。最后进入A洞，往前跑了二三步，发现左边凹洞里有个结界，还有个毒气怪在那里漂着。砍掉它的头后在里面捡起个药包，并在结界上取得了“地狱狂风”的法术。继续往前来到丁字路口，先往右拐，一路上干掉几个丧尸，走到尽头捡起一个徽章。然后返回丁字路口，向左走有台电视，留下存档后进旁边的门，沿着通道向前，击爆两个毒气怪后进入一个大洞，捡起药包和子弹，经过石桥来到行刑者的幻影处，使用徽章按下墙上的按钮，再到木桥上捡起连射弩。原路返回环形路，此时那块画着恶鬼头像的大石板已经移开，露出行刑室的入口。

变身为迪夫后进入行刑室，见安琪琳娜被绑在行刑台上。行刑者站在一旁正挥斧欲剁，见迪夫闯进来，行刑者按下一旁的电锯开关，挥动巨斧狞笑着走过来，电锯在慢慢向安琪琳娜的身体接近（如果安琪琳娜被杀则游戏结束）。行刑室的地形分3个部分，站在台阶上面会受到丧尸的攻击，到台阶下面会遭到行刑者的追杀，如果跑到行刑台上则会浑身焚烈火（就是黛娃也会被烧死）。相对来说还是站在台阶上面好些，毕竟丧尸的爪子不如行刑者的巨斧锋利。由于时间紧迫，索性用药包顶住丧尸的攻击（也不能总傻站着被挠，适当地跑动还是需要的），举枪打爆行刑台上方4根闪着绿光的钟乳石，而后冲下台阶用双管散弹枪猛轰行刑者的脑袋，几枪就把它干掉了。

救下安琪琳娜，她终于相信恶灵的存在了。这时夜嚎者突然出现，它从迪夫的身体里夺走了黛娃。击毙台阶上出现的鬼婆后，安琪琳娜拾起丢在地上的乌兹枪。在电视前留下存档后，两人决定立刻逃出这个洞穴，安琪琳娜答应迪夫一定帮他救回黛娃。



来到两个洞口前，雾气弥漫。右边洞中有两个电怪向这边射击，干掉它们，然后走左边的洞口（如果走错路的话安琪琳娜就不会跟过来）。打爆两个毒气怪，往前走消灭一群丧尸，再次来到有5个洞口的地方。进入A洞，来到丁字路口，击毙从3个方向冲过来的长臂怪。右拐向前走，打烂一群群冲过来的丧尸，且战且走。来到大洞，登上木桥，途中干掉一只从天而降的长臂怪，一直上到木桥顶端，终于逃出了地洞，来到夜嚎者的墓地。



夜嚎者之墓

墓地中心是一座高大的4层墓塔，周围环绕着8个墓园。向前走，在墓门边的电视前留个存档。然后去右边的墓园，打开墓门，在墓室中找到怀表、

金币、虚荣之镜和印弟安小盒。而后立刻回到放电视机的地方，发现旁边墓门上有金钱的标志，于是进入墓室中将金币放在棺材边的石柱上。从墓室出来后立刻投入一场激烈的战斗，而后向左进入下一个墓园，在这里的墓室中放下印弟安小盒。战斗过后继续向左，走过一个墓园后再到达下一个墓园，在这里的墓室中放入虚荣之镜，出来后立刻和安琪琳娜在墓门口站好，准备迎接两大群扑上来的丧尸（如果用火焰枪的话一枪就够了，倘若自己身上也粘上了火，就地来个滚翻即可熄灭）。清理完群尸后继续向左进入下一个墓园，在这里的墓室中放入怀表。战斗结束后继续向左走，来到下一个墓园，见夜嚎者在墓室门口晃了一下就跑进去了。跟着下到墓穴中，向右（向左也一样）打死几个长臂怪，来到Benjamia Fleury的墓室，找到一份文件和一个药包，等安琪琳娜到达后，一起被传送到了墓塔2层。

和安琪琳娜一起往左来到第一个墓门前，从两边跑过来4个长臂怪，乱枪击毙后，到墓室中拿到一些弩箭（这种弩箭射到敌人身上过一会儿会爆炸）。继续往左来到第二个墓门前，从后面、右面、左面先后飞来3个电椅怪，一一击落它们后在墓室中捡到一个药包。而后继续往左来到第三个墓门前，在这里与安琪琳娜合力干掉一大群剥皮怪后，继续向左来到第四个墓门前。当安琪琳娜打开墓门后立刻冲进去，赶在她前面进入墓道，击毙躲在门口右边的一个长臂怪（否则安琪琳娜很容易遭其暗算而导致游戏结束），然后向左保护她进入一间墓室（如果能在安琪琳娜之前到达这个墓室，就可以存档并捡到一盒子弹），一起被传送到墓塔3层。

来到3层后先站在原地等夜嚎者在右边现身，当听到杰克大喊快跑时，跟随安琪琳娜一起往前跑。夜嚎者由于受到它身后一个电怪的“打扰”而耽搁了一段追赶时间。抓紧这一点宝贵的时间，以最快的速度帮助安琪琳娜消灭四周出现的丧尸。每消灭一群丧尸，就可以往前跑动一段距离。如果动作够快的话，当夜嚎者追上来的时候，2人应该正在与第4群丧尸拼杀。这时夜嚎者很可能先向摄影师走过去，如果这样的话正好可以用摄影师再拖它一段时间。但如果夜嚎者杀奔安琪琳娜，就必须用子弹把它招呼到迪夫这边来（此时是打不死它的），因为安琪琳娜既不会躲避也不会吃药续命。当第5群丧尸被消灭后，安琪琳娜走进一间墓室，迪夫也马上甩开夜嚎者跟了进去。沿着墓道来到另一个墓室中，2人一起被传送到墓塔顶层。进入这里唯一的墓室，2人立刻被传送到一个巨大的异次元竞技场内，黛娃正被禁锢在中央的魔法力场中，最后的较量开始了。

夜嚎者首先追打安琪琳娜，迪夫立刻举枪向它猛轰，打得它抬不起手来，不一会儿就跑掉了。接下来夜嚎者又召集起一伙棒球小鬼，发动正面冲锋。迪夫手持加强型M16一顿扫射，直打得鬼肉横飞，遍地残肢，一大群小鬼无一生还。此时安琪琳娜走到魔法力场中，拉住黛娃的手念起一段古怪的咒语，黛娃苏醒了，立刻与迪夫重新合体。而夜嚎者仍不甘失败，又召唤出一大群丧尸从四面围拢过来。黛娃从魔法力场中跳出来，此时她已获得了无穷的魔力和所有魔法，使出“大铁锤”和“砍头利器”，倾刻间将所有的丧尸歼灭。孤立无援的夜嚎者再次冲了过来，却被安琪琳娜的密集火力“定”住了，黛娃在一边立刻施出“魔鬼跳跃”的终极魔法，三两下就把夜嚎者料理了。WWWL电视台直播室内欢声雷动，主持人杰克宣布本次的“心魔”节目获得了圆满成功，赞助商已决定增加对这个节目的投资，而迪夫和安琪琳娜则可以好好地去度个假了。

◆ 北京 黑木

87

制作	CRYO
发行	晶合互动
载体	CD×1
类型	冒险
语言	中文
环境	WIN95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	



一 网络游戏

纵观电脑游戏的发展，我们可以清楚地看到，目前电脑游戏的一个大趋势就是网络对战。或许是因为随着时间的推移人们逐渐认识到了人脑的不可替代性，又或许是游戏商发现了玩家对互动的要求？随着Internet的高速发展，越来越多的电脑游戏中内置了网络对战功能，使我们可以与千里之外的朋友共享一块资源。我们应该庆幸我们所处的时代在飞速发展，就连电信也是一样，不管我们对它给予了多大的反对，但是有一点是我们不得不承认的——现在上网的速度比起从前要理想得多。拜这进步所赐，我们得以在国内的网络上玩《三角洲特种部队》（Delta Force），玩《网络创世纪》（Ultima Online），玩一切以前向往的东西……

大型网络角色扮演（MMRPG）

曾经有人认为，按月付费式的大型网络RPG游戏（Massively Multiplayer RPG）在游戏界缺乏生存空间，因为玩家们不会为了一个他们已经购买了的游戏而不断付钱，去填一个无底洞，但事实证明他们错了。1997年，《网络创世纪》（以下简称UO）发行，该游戏的设计思路是在世界各地架设服务器，服务器设置最高同时容纳3000人在线。UO推出之后，获得了如潮的好评，但是也暴露了出很多问题，作为MMRPG的先行者，这当然是不可避免的，同时作弊器也迭出不穷。而Origin公司主要采取发放补丁的方式来完善这个世界。1998年，UO模拟服务器端被几个UO狂热爱好者开发出来，“地下”的UO从此开始流传开来，目前国内的UO服务器至少到您看到这篇文章时均属于此。UO是国内玩家玩到的第一部MMRPG，可以说现在国内MMRPG的爱好者，绝大多数都是UO培养起来的。



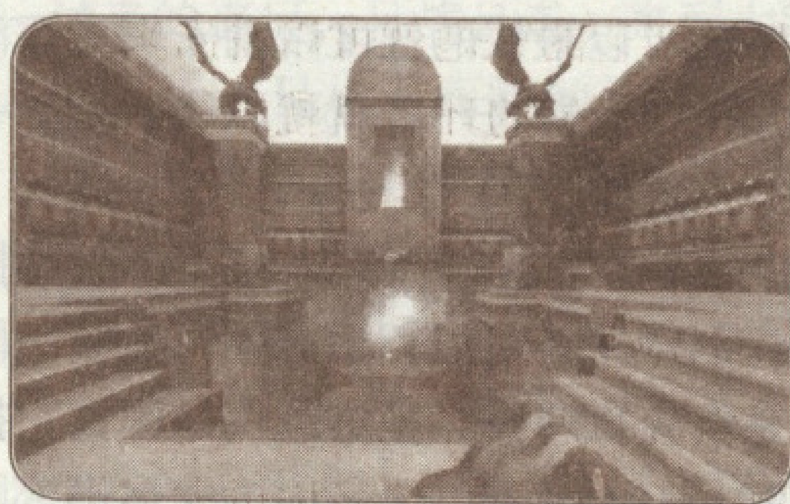
UO推动了大型网络RPG游戏潮流。在全球获得了超过17.5万个注册玩家，这可以说是MMRPG一个良好开端。之后，《不可能完成的任务》（EverQuest）与《阿斯龙的呼唤》（Asheron's Call）推出，两个游戏分别拥有27万名和8万名注册玩家。需要注意的是，这些玩家每个月都需要支付10美元才能进入这个游戏。与任何时期即便是最热卖的传统游戏相比，成功的MMRPG所得到的利润都多得多。这些游戏为游戏制作的投资提供了优异的回报和成功的市场及品牌。现在，这些成功的例子不仅仅证明了这种游戏模式是可行的，并且这些游戏的制作组目前还在开发类似的新作品。



主视角射击（FPS）

目前FPS的发展趋势是努力增加网络对战力度。以《雷神之锤Ⅲ》为例，这种FPS不需要过人的剧情和动感的怪物，它们需要的只是多样而平衡的武器，庞大而合理的地图，一切都朝着利于对战的方向发展。我记得在ID SOFTWARE宣称《雷神之锤Ⅲ》将会只是一个在线游戏的时候，媒体和玩家所给予的回应。如果把这些回应和《雷神之锤Ⅲ》推出之后大家的赞誉比起来，那将会得到很富有戏剧性的效果。同一时间，在中国流行的FPS游戏却是Novalogic的《三角洲特种部队》，到现在这个游戏的流行还好象是一个偶然——一个画面并不精美的游戏竟然吸引了如此多的爱好者乐此不疲。很显然，是网络给予这个游戏以附加乐趣，使很多人一次次尝试连入一个个已经人满为患的服务器。多人在线游戏FPS的趋势有两个，其





一是人与人之间的对抗，其二是人与人之间的合作。道理很简单，人们在期待强劲对手的同时，更期待可以做出会心一击的同伴。目前多人在线FPS游戏更重视合作方面的问题。

即时战略（RTS）

玩家们在两种游戏类型上渴望与其他人较量或合作，其一是上面所说的FPS，其二就是这一栏里的RTS类游戏。或许是因为这种游戏的对抗比较直接，又或者是这种游戏的AI始终不能让人满意？总之人们在厌倦了只会堆砌兵力的电脑对手之后，不约而同地把目光转向了自己的同类。最早提供网络对战的RTS应该是《命令与征服》，记得那段时



期，首先是大家在网吧里对着电脑垒沙包，之后……当他们终于厌烦了面对愚蠢的电脑的时候，与同伴的对战便如火如荼地展开了。但我想，把网络RTS推上高峰的游戏还是我们都熟悉的《星际争霸》。《星际争霸》提供了样式繁多的对战，尽管目前被频繁使用的还是最简单的单对单或二对二的组队战斗。这也从另一个侧面说明即时战略在网络连线方面还有很长的一段路要走。

二 网络游戏在中国

我曾经渴望过在网络上玩任何游戏，我之所以喜欢玩网络游戏，是因为在网络游戏里，我经常可以看到一些以前我无法想象的事情。我惊异地发现现在网络游戏的发展趋势和局面已经大大超出了我的想象——这种变化开始让人摸不到头脑了。

还是以UO为例，理论上讲，UO大约是以欧洲中世纪为背景的——这一点我们从UO中不列颠王的城堡，战士的盔甲和城墙上的火炮就可以看出来。再从这个背景推论，我们所处的环境里就应该充满了骑士与淑女——这也确实是UO想营造的气氛。但是，我在现在的国内服务器中丝毫感觉不到这种气氛，我感觉到的是——自己进入了一个以中国传统的武侠小说为背景而构筑的世界，我身边行走的都是武侠小说中的人物，我周围组织的名称也大多类似于港台电影里的黑社会，这与UO浓彩的画面显得极不协调，这令我多少有点别扭。如果从东西方传统上来看，尤其是在过去的年代里，这两个社会的世界观和人文气氛都是大不相同的。在漫长的时代里，西方的英雄主义——或者就是骑士文化吧，和东方的侠客思想有着无穷大的差别。

UO是秉承《创世纪》系列游戏的风格，而《创世纪》系列游戏向来就以明确的善恶观而闻名。这个系列的游戏拥有对美德的明确定义，从某种意义上看，这恐怕就是这个游戏册封骑士的标准。在《创世纪》系列中，美德被定义为8项：谦卑、正直、怜悯、英勇、公正、牺牲、荣誉、灵魂。这些标准并没有在游戏中体现出来，但是很明确的一点就是：这8大美德概括了西方对一个具有骑士精神的人的基本要求，任何一个外国玩家都熟悉这些美德并且会按照这些美德的要求去做。反观中国的侠客文化——我们对于侠客并无什么明确的定义，而且，所谓侠客者，一直是出现在武侠小说中的，也许追求更多的是那种拔剑四顾，唯我独尊的豪迈。由于中国的武侠文化缺少一个如西方骑士文化那样稳定而且明确的系统，而武侠小说所面对的读者群又决定了他们主要定位在娱乐上，所以导致小说中的侠客们拥有各不相同的风格。到目前为止，我无法对侠客下一个确切的定义。同时，中国的文化中，侠客所占据的地位是远远不如骑士文化在西方的地位（我甚至怀疑中国是否有侠客文化）。侠客只存在于野史和传说中，任何人也没有明确他们的美德和行为规范。如果有，似乎能挑出来的就是义气为先了。



说了这么多关于骑士文化和侠客文化的东西，下面该转入正题了。我觉得，现在国内的UO服务器，根本就是一个披着油彩风格的江湖，80%的玩家都没有意识到自己的行为应该遵循的是骑士风格，他们把这个游戏当成了一个中国古典的MUD。我确实懒得引申什么国人如何如何，国人如何如何的论调，但是事实又确实如此，我们中国玩家似乎很擅长把任何游戏改成“有中国特色的游戏”。

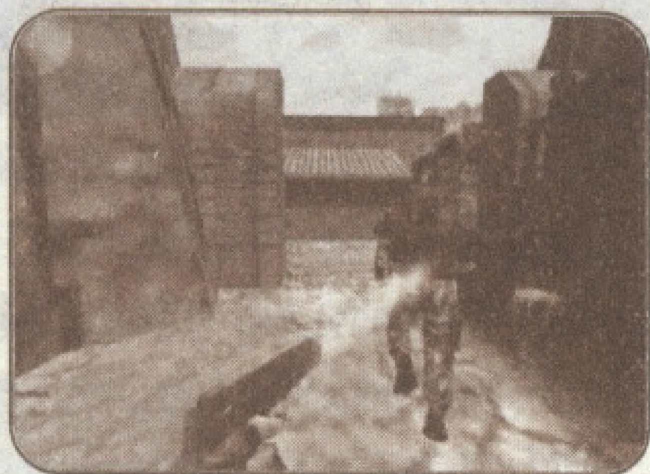
说来也难为他们，中国现在能接触并且了解西方骑士文化的人本来就不多，在青少年中就更少。对于现在的玩家，他们并不在乎自己是不是需要遵循甚至是知道那8种美德，他们从来就不曾考虑过

UO的真正含义——尽量模拟一个真正的世界。在他们的眼中，UO只是一个战场而已。或许这也是武侠文化的问题，武侠小说中侠客们总是有打不完的仗，杀不尽的人。在战斗的重要性、数量和质量上，东方的文学作品要远远超过西方的文学作品。在一部西方的骑士小说中，一个没有铁匠的队伍是不可想象的。而在中国的武侠小说中，铁匠的使命似乎就是制造出一把绝代好剑然后把它埋在山顶，有时甚至连自己都要搭进去……于是现在国内的UO服务器里，我们所见到的就是无穷尽的战斗。更可笑的是，战士们没有任何道德约束，对于国内的玩家而言，8项荣誉系统似乎太遥远了些，很少有人会用这个来约束自己，更没有舆论用这个来定义其他人。于是，无原则的杀戮盛行。现在的UO中，似乎只有三方：PK、PKK和中立。如果按这个设定看来，国内的玩家实在是对UO进行了一番翻天覆地的大改造——一个本来有几十种职业的游戏被改造成了只有三个势力的战争游戏，若真如此，游戏的背景就没有什么区别，游戏厂商只要提供给玩家一个能够对立、对战的平台就够了，何必还要挖空心思地去架构时代背景？



事实上，这种感觉经常出现在玩其他连线游戏的时候。我可以再举一个例子，主角就是目前国内比较热门的FPS游戏——《半条命——反恐精英》。需要事先说明的是，《半条命——反恐精英》这个游戏在国外是最流行的多人FPS游戏，在这里20名玩家要组成两支10人的队伍进行对抗。

但是这个游戏在中国的遭遇却实在让我想不通。首先是屠杀问题，如果依照真实起见而把友军火力打开的话，通常你都可以看到一个家伙疯狂而快乐地在自己的队友身后向自己的队友扣动扳机。当然，开枪的动机我不了解，也许有什么深意？也许是单纯为捣乱而快乐……



自然，服务器管理员理所当然要控制这种现象，于是他们把惩罚加重，如果一个人杀害了自己的队友，他将无法参加下一局游戏。但接下来的事情很有道高一尺魔高一丈的感觉——很多人杀完队友之后马上退出，把自己的记录消除再进来。在下一局开始之前回来，又开始快乐地屠杀了。

再之后的事情更有趣，服务器管理员在不得已的情况下关闭了友军火力，于是队伍中又出现了这样一种人，他们在开局之前先扔一颗闪光弹，令队友无法前进从而令自己获得更多的攻击机会。当然，因为没有友军伤害，任何人也无可奈何。又或者是在双方交火时，也许你的身边就会出现一个人使劲把你往前推，我觉得他是羡慕你的装备……

这些仅仅是比较常见的行为，其他的行为简直就是罄竹难书了。在国内的服务器上，玩家们缺少最基本的配合意识，整个战场上充斥着个人主义和恶意的陷害。这样的行为令一些需要紧密配合的游戏大丧魅力，而我们的玩家似乎还沉醉在杀戮的快感中。因为只有小部分玩家会组成战队认真地进行正式的比赛，但大部分“玩家”则会在服务器上凭一种莫名其妙的念头为所欲为……



不算结尾的结尾

几天前与几个朋友在一起吃饭，我们都是很早以前玩网络游戏时认识的，谈论的话题自然就移到了网络游戏上。

“你们知道吗？”一个朋友很认真地看着我们，“我的一个网友对我讲了这样一件事情。”

她所讲述的故事发生在武汉，武汉是一个很美丽的城市，中间有长江，还有铁路大桥，更有意思和意义的是有很多网吧，价格都很便宜。朋友说，武汉地区原来治安不怎么好，一些小地痞经常惹是生非。但是有趣的事情发生在98年，当UO和《三角洲特种部队》出现在互联网上的时候，武汉的治安明显好了不少，原因就是——那些小地痞大都跑到网吧玩游戏去了……

对“流氓”说教，我还没那个资格和兴致；在这里也不想对网络游戏对社会治安是否有什么突出贡献妄加评论。但我必须承认，网络，网络游戏普及到这种程度，我确实没有想到。我们已经真正进入了21世纪，数家大的游戏公司将在国内引进10个以上的网络游戏。在给玩家更大选择空间的同时，吸引的玩家将会更多。那么，我们将以一种什么样的态度来对待，来演绎我们在网络上的人生呢？

◆ 北京 DRAGONLANCE

补丁铺

送旧迎新，各种命名为2001的游戏纷纷出台，我们的补丁铺也要紧跟时代。本期补丁铺将奉献几款最新大作的相关补丁，这些在圣诞节前后上市的游戏，都是各大游戏公司瞄着这个热点来的，因此也就比平时的游戏更加精彩了。精彩的游戏，不能缺少精彩的补丁，一个好游戏如果不用几款好补丁来修饰一下，我们就享受不到更多的游戏乐趣了。希望ALI的补丁能带给玩家更多的惊喜。

北京 ALI

《轩辕剑Ⅲ外传——天之痕》补丁大套餐

1.升级档（V2.01，V2.02，V2.03）

这绝对是近来最为热门的游戏，也是2000年最好的一款中文RPG游戏了，它的成功预示着中文RPG游戏事业将会更加繁荣。当然了，台湾游戏的通病是打补丁，在游戏上市之后不久，就出现了3款升级程序来修补游戏的BUG，请大家注意要按照顺序去升级。

使用方法：按照编号顺序，分别运行子目录\SWD3E\UPDATE下的可执行文件，并安装到游戏所在目录即可。

2.修改器之一

这是游戏面市之后的第一个修改器，能够修改很简单的几项，比如说主角们的人物属性，金钱，经验值等等，非常好用。

使用方法：先运行游戏，然后用ALT+TAB切回桌面，再运行子目录\SWD3E\下的执行文件SWD3ETRN01.EXE，按照修改器上的提示进行修改，返回游戏即可。

3.修改器之二

又是一个网友自己制作的修改器，结合了其它修改器的优点，再加上自己的创意，几乎能把游戏中可修改的项目全部更改。

使用方法：先运行游戏，然后用ALT+TAB切回桌面，再运行子目录\SWD3E\下的执行文件SWD3ETRN02.EXE，按照修改器上的提示进行修改，返回游戏即可。

4.修改器之三

传统中文RPG中最为无聊的就是踩地雷式的设计了，虽然《天之痕》中的地雷不多，迷宫也不大，但还是给一些玩家带来不少麻烦。而这款修改器的主要功能就是去掉了游戏中踩地雷的设计，这下可以安心地四处走走了，也不用担心找不到路吧。

使用方法：先运行游戏，然后用ALT+TAB切回桌面，再运行子目录\SWD3E\下的执行文件SWD3ETRN03.EXE，按照修改器上的提示进行修改，返回游戏即可。

5.无敌档

这个存档是在游戏的最开始，已经设计为主角最大级别，各项属性最大，金钱最大等等的超级存档，满足了一些不喜欢自己修改，却又想玩玩超级人物的玩家。应该说，游戏最感人的还是剧情，因此用这个超级存档开始玩绝对不会影响到游戏的趣味性。

使用方法：将子目录\SWD3E\下的文件0.SAV复制到游戏安装目录中的SAVE目录下，然后读取第一个存档即可。

《I.G.I计划》补丁大套餐

Project I.G.I

EIDOS出品的第三部带有浓厚神秘感的第一人称游戏《I.G.I计划》，非常迎合现代人的心态——跟踪、窥视、行动、歼灭、全身而退……游戏虽然很难，但内容相当不错，当然有了下面的这些补丁就更加完美了。

1.无限弹药修改器

游戏中可能最紧缺的就是弹药了，因为弹药是要自己去抢的，而不能无限使用。那么，有了这个无限弹药修改器后，你就可以无所顾忌地全力杀敌了。

使用方法：先运行游戏，然后用ALT+TAB切换到桌面，再运行子目录\IGI\下的可执行文件IGITRN01.EXE，之后回到游戏中按下“F1”即可。

2.无限生命修改器

生命值无限的话，可能连弹药也不需要了吧，哈哈，这是适合那些嗜杀却不顾自身安危玩家的修改器。

使用方法：先运行游戏，然后用ALT+TAB切换到桌面，再运行子目录\IGI\下的可执行文件IGITRN02.EXE，之后回到游戏中按下“F12”即可。

3.所有关卡显示器

经常看ALI补丁铺栏目的朋友，一定很熟悉这种所有关卡显示器的补丁类型。这其实就是一种通关的存档，因为现在有很多游戏都设计成了关卡式的，只能一关关去打，想要看到过场动画，非要付出相当的时间和精力才行。其实很简单地修改一下游戏中的SAVE文件，就可以做到所有的关卡全开。有了它，游戏中的精彩动画就可以先睹为快，满足那些性急的玩家了。

使用方法：将子目录\IGI\下的文件CONFIG.GVM复制到游戏安装目录中的SAVE目录下，然后读取这个存档即可。

4.光盘补丁

这个补丁能够使游戏脱离光盘运行，这样在玩游戏时就可以保护你的光盘和光驱了，多好的东东呀。

使用方法：在最大安装游戏后，将子目录\IGI\下的可执行文件IGINOCD.EXE复制到游戏安装目录下运行即可。

《铁血联盟Ⅱ——未完的使命》补丁大套餐

Jagged Alliance Ⅱ

这不是金智塔最近非常热卖的那个《铁血联盟Ⅱ》简体中文版，而是这款大作的官方资料片，非常精彩，期待金智塔也把它汉化吧！

1.作弊存档

有了它，你便拥有了一切，什么资源都是最大的，而且是在游戏的开始阶段，不用费心去建设了，直接战斗吧！

使用方法：将子目录\JA2\下的文件SAVEGAME10.SVE复制到游戏安装目录中的SAVE目录下，读取这个存档即可。

2.金钱修改器

如果还不满意，那就自己去建设吧，用这个无限金钱修改器，可以按照自己的设想去建设你的军队了。

使用方法：先运行游戏，然后用ALT+TAB切换到桌面，再运行子目录\JA2\下的可执行文件JA2MTRN.EXE，就可得到无限金钱了。

3.人物属性修改器

这是游戏人物属性的修改器，一共是4项，可按照自己的喜好去做。

使用方法：先运行游戏，然后用ALT+TAB切换到桌面，再运行子目录\JA2\下的可执行文件JA2UB.EXE，就可以按照修改器上的各项提示去修改属性了。

本期补丁收录于《水晶宝合》2001年第2期
本期补丁下载网址：http://game1.zj.cninfo.net/pine

秘技屋

北京 村雨

飞行英雄

Flying Heroes

游戏中输入下列密码：

OMMALLUF = 弹药全满
HTLAEHLLUF = 生命值全满
ANAMLLUF = 魔法值全满
TSOOBERIF = 火力推进
RATSLATEM = 得到Metal Star
RETROPELET = 得到Teleporter
KAOLC = 得到Cloak
LERRABSAG = 得到Gas Barrel
SENIMEX = 得到Xemines
SENIMGA = 得到Agmines
ELBISIVNI = 得到Invisible
TSOOBERIF = 得到Disorientate
NIARDICA = 得到Acid Rain
NODDEGAMRA = 得到Armageddon
DUOLCHTAED = 得到Death Cloud
ERIFLLAF = 得到FallFire
LLABERIF = 得到Fireball
LLABECI = 得到Iceball
HSALF = 得到Flash
ERIFTES = 喷射火焰
DICAHSALPS = 喷射酸液
LLAEZEERF = 冻住画面中所有敌人

自由式自行车越野赛

Extreme Freestyle BMX

所有关卡：

选中一辆自行车和选手，然后按“左，上，右，下，左，下，右，上，左”。

所有自行车：

在自行车选项画面中，按“上，左，下，上，右，左，右”。

所有模式：

在模式选项画面中，按“左，上，右，下，左，下，右，上，左”。

牺牲

Sacrifice

游戏中，按“Ctrl+Shift+~”调出对话框，然后输入下列密码（包括空格）：

@ bythepowerofgrayskull = 生命值全满
@ ihavethepower = 魔法值全满
@ yourbulletscannotharmme = 隐形
@ mywingsarelikeashieldofsteel =护翼
@ dontfeartheheaper = 增加灵力
@ castratetheheathens = 得到精神力
@ timeisonmyside = 重设技能计时器
@ aplethoraof 怪物名 = 召唤4个怪物
例如：@ aplethoraof firefist
@ alliwantforxmasisa 怪物名 = 召唤1个怪物，例如：@ alliwantforxmasisa firefist
@ gimmegimmegimme 魔法 = 得到魔法
@ ragebuilding = 升到第9级，并得到所有魔法及相应的怪物（只适用于局域网联机对战）

索尼克大冒险

Sonic 3D Blast

截图：

游戏中按“F9”。

跳关：

在游戏中按回车键进入地图画面，然后按空格键即可。

三国霸业

在游戏中，按“F9”，然后输入下列密码：

food = 粮食增加1000
gold = 金钱增加1000
map = 地图全开
soldier = 该城士兵全满（要先指定城市）

秘技屋

星际迷航——精英力量

Star Trek Voyager: Elite Force

游戏中按“~”调出控制台，输入“sv_cheats 1”激活作弊模式，再输入密码：

god = 无敌模式
noclip = 穿墙
undying = 999装甲, 999生命值
cg_thirdperson 1 = 第三人称视角
give weapons = 所有武器
map_brig = 隐藏关卡
notarget = 敌人看不到你
map # = 跳到相应地图（#为字符串）

字符串	对应地图名
BORG1	The Rescue
BORG2	Incursion
HOLODECK	Tactical Decision
VOY1	Condition
VOY2	Unavoidable Delays
VOY3	Hazard Duty
VOY4	Defense
VOY5	Hazard Ops
STASIS1	Data Retrieval
STASIS2	Deep Echoes
STASIS3	Encounters
VOY6	Renewal
VOY7	Union
VOY8	Departure
SCAV1	The Visit
SCAV2	Dangerous Ground
SCAV3	Conflicting Views
SCAV3b	Conflicting Views
SCAV4	Disorder
SCAV5	Infiltration
SCAVBOSS	The Hunter
VOY9	Fallout
BORG3	Proving Ground
BORG4	Information
BORG5	Covenant
BORG6	Infestation
VOY13	R and R
VOY14	Visual Confirmation
VOY15	Offense
DN1	The Breach
DN2	Command
DN3	Primary Encounter
DN4	The Skirmish
DN5	Defensive Measures
TRAIN	Transit
DN6	Attunement
DN8	Array
VOY16	Invasion
VOY17	Decisions
FORGE1	External Stimuli
FORGE2	Matrix
FORGE3	Onslaught
FORGE4	Visual Magnitude
FORGE5	Dissolution
FORGEBOSS	Command Decision
VOY20	Epilogue

give 道具名称 = 得到相应道具

道具名称：

Phaser；Tetryon Disruptor；
Compression Rifle；Scavenger Rifle；
IMOD；Tricorder；Health；
Ammo；Weapons；All；Stasis Weapon；
Grenade Launcher；Photon Burst
Dreadnought Weapon；Armor；
Paladin Weapon；Desperado Weapon；
Klingon Blade；Bot welder；Bot laser；
Bot rocket；Forge proj；Forge psych；
Parasite；Borg weapon

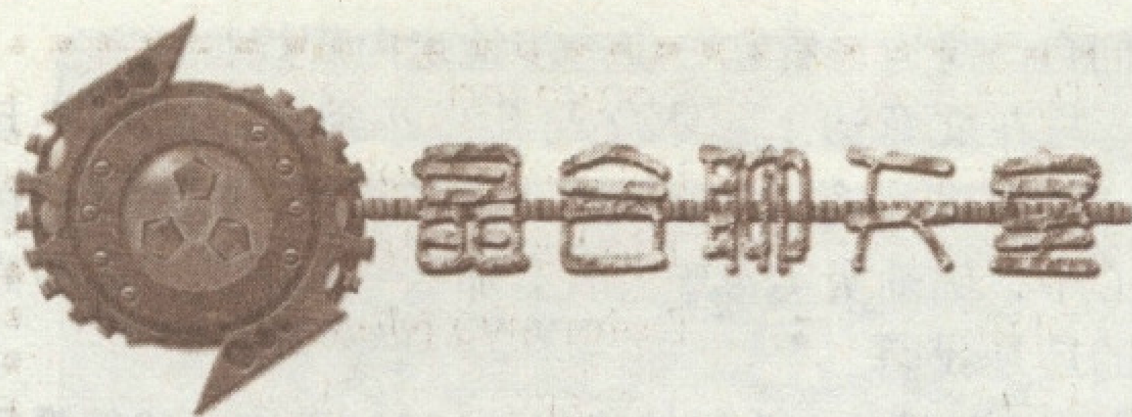
注意：在v1.10升级版中，调出控制台后，有可能需要输入“sp_cheats 1”激活作弊模式，而不是“sv_cheats 1”。

毒液

Venom

用任一种文本编辑器打开游戏安装目录下的PICSTEAMTEAM.INI文件，在该文件中你可以修改你的组员所有属性，包括等级、经验、速度、反应等等。

Email：snowdancer@asiagame.com
WEB： http://www.asiagame.com



☹ **想不到云起的求救血鸽这么管用，自阿飞把偷来的那只放飞之后，一个世纪以来（其实也就一个多月），赶来援助的朋友络绎不绝，看得隔壁的Suki直眼馋。诸位，也别忘了帮帮咱们的美眉小编哦！**

湖北 玩具商

呵呵，听说聊天室新门面做大了许多，于是专门挤进来瞧瞧。

哟，《大众软件》翻新了，是加量不加价；《水晶宝合》刚出炉，是物美又价廉；大软主页改版毕，是芝麻开了花（节节高）；晶合后院装修完，是越旺越红火。

我想我说的句句是实吧，不然你跟我这个做买卖的盘算盘算。咱们先只看价格，一根鸡腿5元钱，一本大软=鸡腿1根+可乐1杯；一期宝合=鸡腿4根。然后想想你平均每月吃几次肯德鸡，再确定一下大软在你心中所居的价值。最后将大软与鸡腿比比？呵呵，哪个划得来？至于晶合后院嘛……

//打断一下，下面是广告时间//

^L^古传"无奸不商"，这是谣传。我，玩具商为辟谣，特趁新千年新年的到来，在后院展开玩具大派送，人人皆有，老少咸宜，MM尤佳。嘻嘻。^J^

广东 林奕涛：大众谣言

【谣言1】《大众软件》自1995年8月创刊号发行以来，广大忠实读者家中都各自购买了月刊41本，半月刊48本，增刊4本，配套光盘43期。其带来的后果就是书柜供给的严重不足，并间接导致木材价格的上涨。为缓和这一现象，《大众软件》杂志社决定向5年来忠实拥护《大众软件》的读者赠送精美书柜（典藏版）一个。

【谣言2】《大众软件》可能于明年在中国创业板上市，从而成为中国第一家上市杂志社。《大众软件》的口号是："美国有微软，中国有大软！"

【谣言3】北京时间2001年1月1日下午5时，DIY最高法院就大软垄断案作出最后裁决。最高法院的8位法官一致认为，大软利用其在软件方面的优势打击对手，此举违反了《DIY法案》第8848章第3721条。为维护广大消费者的利益，作出如下裁决：将大软分拆为《大众软件》、《大众游戏》和《大众硬件》，仍为半月刊发行，每本的页码及价格照旧。（在场的旁听者纷纷晕倒，每月2本增加到6本￥39元，这也叫维护广大消费者的利益？）

☹ **（以上几则谣言纯属臆造，敬请读者不要相信，万勿广为传播为幸。）**

四川 阿呆：小编自传之大软物语

"阿呆，这期你是责编，另外卷首也该你写了。"黑木漫不经心地用那抑扬顿挫的声音说着。

6年了，做梦都没想到，我竟然能成为《大众软件》编辑部的一员，一名小编。想想自己以前还是读者时就已和大软难舍难分，到现在能在大软的卷首胡乱感慨，在自己负责的栏目中随意畅谈，交更多的大软之友，尝试看Mail到手脚发麻的感觉（冻的）……真是百感交集。

我从计算机系毕业之际，正赶上大软征人。我二话没说，凭借着自己对大软的真诚和对计算机的炽热，立刻寄去了自己的简历。面试时又靠着那股愣劲儿而被选中。此后大软便有了我——阿呆。

我被分在杂志2组，这一组的熟人真不少。黑木（我正琢磨着到哪儿去弄些白开水来，这样就热闹了^-^）、阿飞（像兄弟一般，因为都姓阿^-^）、十字军（有些暴力倾向，我可不敢惹）……遭万人唾骂的Walker由于分在杂志1组，所以也就不多费唇舌介绍了，免得被误伤（擦汗）。

最初来报到时，还真让我吃了一惊。首先是杂志社搬进了写字楼（终于……），其次在这每层都有几百平米的写字楼，大软竟占用了5层。除了1层为关联企业晶合顺达的总店，2楼的左半部分是晶合虹彩多媒体，其余的就全归大软了。2楼右半部分为光盘部；3楼为杂志编辑部，分为4组，合计60余人；4楼为大软新成立的研发部，开发大众软件自己的软件；5楼为国际部，改版、翻译，凡是与外部打交道的这里大小通吃。

大软发生如此大的变化，自然有道理。话说自从中国加入了世贸，纸价大幅下降。大软自然不会放过这个好机会，推出新版杂志，以全彩300页铜版纸大16开的面貌呈现在读者们的面前，定价仅为10元，为国民人均收入的0.5%。这么超值，自然抢手了，首期狂销500万册（我就抢到一本），创下大软销售新纪录。为了不辜负读者们的厚爱，半年之后，大软再次出击，成为了周刊（小编们晕倒），又一次抓住了读者的心，前景一片看好。这也是为

什么有4个编辑小组的原因。国外的一些读者（华侨、留学生）通过E-mail告诉大软，杂志在当地非常受欢迎，一些外国朋友也很喜欢，苦于语言不通，不能真正感受到《大众软件》的魅力，这使得大软坚定了向世界迈进的信心和决心。就这样，国际部成立了。除了上述那些职能之外，随着大软在美、日、法、韩等国先后成立了分社，国际部又多了一项管理任务——力求保持大软的原汁原味和杂志本地化。这样，才能使杂志立于不败之地。

杂志成功了，配套光盘也不能差。于是，光编们又冥思苦想出了一套新方案，除了改为2DVD-ROM增容，OEM工具、教育软件、游戏的特色不变之外，内容方面又有新的突破——OEM DVD影碟或音乐专辑！这可是全新的尝试，能否推行下去，全看各位看官的意见了。

“大软研发部的工作室马上就要推出新游戏了！”嘘，这可是极内部的消息，你知我知天知地知，就是不要让社长知——是我泄露出来的。这款游戏我保证你一定会感兴趣，而且是听到名字之后就……什么，你现在就要预订？这样吧，给你算8折（**老编：预订一律8折，希望大家踊跃购订，这2折就从阿呆的薪水中扣**）。

扯了这么久的大软历史，该说说近况了。目前，我们忙得晕头转向，筹备“第十届大众软件奖”和“大众软件十周年庆典”，桌上的策划、提案一大堆，还不能丢掉每周一期的杂志工作，这会儿可是抽空跟大家闲聊（看来晚上又要加班至n点了）。告诉你们哦，今年的特等奖还是电脑，CPU是PⅧ5GHz……还有杂志的袖珍珍藏版，限量5000套，包括1995-2004十年杂志的所有内容。虽然我是小编，但也没有特权，只能自己去抢购一套（别跟我套近乎）！

自从上一期杂志公布了我的E-mail地址以后，哇，每天的稿件足以炸坏我以前的信箱nn次（我以前可是50M），还好我早把邮箱增容至500M，我才能在每天数以万计的稿件中选出几篇优秀的作品。想起来，我还真怀念以前小编们坐在几十公斤的信件中拆阅的那段时光，很想亲自体会一下。无奈，时代变了，网络普及已成现实，我想过不了多久，也许下一期，我们大软也会成为网络杂志，每天按时寄到您府上，让您一边喝咖啡，一边细细品味。但是，不管它怎么变，相信广大的读者朋友也会和我一样，支持它，爱护它，为它的发展尽一份力，让它常伴在我们自己身边，看它一步一步地走向辉煌！

写在文章边上：本文与几位小编开了个小小玩笑，不要生气哦！内容可能夸张了一些，但在我们读者心中，确确实实希望大软有那么一天。那样，最高兴的还是我们。

☺（心驰神往，大脑转速每秒10000万次：我能看见那一天吗？）



读者 ccw01： 奇闻

本校是一所全国100强的学校，前日每个办公室都配了电脑，但是老师们没游戏玩，只好用Windows自带的屏保三维管道来打赌。有次我赌下一个是红的，又赌下一个是白的，全都OK。最后老师求我给他们装一些游戏！真妙，一、我拍马屁的机会来了；二、我作威作福的机会来了。我立刻给他们装了好几个游戏，那以后下课他们老将我叫到办公室问我下一步怎么进行。Good，^_^，^O^！

☺（国泰城安，与庶民大众同乐，谓之明君；呼兄唤弟，与故交新朋共饮，谓之佳友；不耻下问，与学生商讨游戏，谓之……这个……良师！）

晶合实验室　阿飞



本期幸运读者

上海 王侃	吉林 邵明华	云南 江磊
四川 张恒	贵州 付玉波	新疆 徐扬
安徽 方强	江苏 刘娟娟	
北京 郭艺	海南 吴雄才	

以上读者将获得由**江民公司**提供的最新版**KV3000**软件一套。

榜主随笔

“滋溜……”，狂人“阿狼”倒退着在冰面上漂亮地一个小滑行，把一脑袋冲过来的“蓝桥兔”闪下了冰崖。没提防一个NPC大猪头正站在他背后，顺腿一弹，“狂人狼”的利爪拼命在悬崖边上猛抓十几把，终于还是没有稳住，“嗷嗷”暴怒着随“蓝桥兔”一起栽了下去。胜利的NPC大猪头后腿人立，撇起两条前腿，骄傲地作肌肉发达状……

“哈哈哈！”围观众人爆笑。狂人悻悻哼了一声，说道：“傻冒！”

笑声中蓝星和exert问明白这游戏叫“古惑狼”，端着饭钵就转回自己座位，找到一个游戏站点登录上去，准备下载一个。惟有Walker盯着冰场边缘被狂人抓出的道道爪印，脸上笑容慢慢消失。

“小心感冒！”看着他苍白的脸，正好转悠到他旁边的阿飞一面拨拉着纸饭盒里的肉丝粉条，好心地提醒他。“年底了，你还是先顾着自己吧！”Walker一见阿飞就不顺眼。

阿飞的笑容消失了。是啊，年底了。

“来，联网，联网！推，推啊！”才哥兴高采烈地走过来。最近他玩联网游戏上了瘾，中午吃饭的效率惊人，速度明显比原先快好几倍。

“年底了，你的活儿干完了？”今儿Walker是成心不想看到别人有点好心情。

才哥的笑容消失了。是啊，年底了！

似乎悲伤的气氛特别容易感染，蓝星和exert也突然丧失了下载游戏的心情，手放在鼠标上，眼睛却愣愣看着房顶发呆。

“都是阿飞和蓝星害的，现在不用写检查了，可是老编交代的这该死的改版任务更难……”Walker抑郁不已。蓝星反驳：“我们也没个好，不也一样得想点子，改栏目？”

这时，本期特邀顾问，来自电脑之家的Fate隆重登场（音乐响起：向前进，向前进……）。阿飞仿佛见到救星，顿时云开雾散：“喔，我去干活了。你们的事与我无关喽！”

嗨，各位晚上好！这第一期热门软件下载榜方面，由我Fate来和大家聊两句。（阿飞：注意用词，现在是中午！）哦，各位……好！faint，老兄，你这下马威也太过了点吧？

本期下载榜，排在第9位的是大家很熟悉的下载工具软件FlashGet。它的新版本主要的变化是：可以以字母顺序显示子类别；服务器有错误可设置重试等待时间；导入浏览器未完成的下载等。

排第6的RealPlayer是在线媒体播放器的王中王，对我们的部分用户来说，它还比较新鲜。用这个软件我们可欣赏网上在线音频和视频的资料，当然现在流行的RA格式的视频光盘也要用到它，所以我相信比较时尚的电脑玩家的电脑系统中想必都已装载了吧。

排在第3的是老牌的看图软件ACDSee32。它的最新版本增加的主要功能为：文件类型新增了对EMF、SGI、Alias PIX、Kodak KDC图像格式文件和对WAV音频文件的支持；新增了一种图像粘贴与复制功能；其界面中的路径查看由原来的文本框改为下拉文本框，并提供最近访问的历史记录列表，这样便于快速定位操作路径。

最后，值得我们骄傲的是我们的国产软件NetAnts，它不但在同类软件中击败众多国外老牌，如GetRight、Go!zilla、网络吸血鬼等，而且获得了本月第一次下载榜排行的冠军。网络蚂蚁的特点在于：它有强大的断点续传功能，可进行多点传输。它的最新的版本支持外壳更换，加强了多语言支持，并能够修复下载损坏的zip文件。（北京冬天气候特别干燥，就评说了这么几个软件，Fate已经耐不住，跑出门喝水润喉……而且一去不回。）

（怎么回事？喝口水这么久？）嗯，阿飞说两句，由于热门软件下载榜这个栏目是新开的，所以它的运作方式还在探讨和尝试中。希望广大的软件爱好者朋友多给我们出谋划策。

最后，感谢电脑之家（www.pchome.net）、世纪软件园网（http://www.cncn.cn.gs）、天下网（http://www.tiandown.com）为我们热门软件下载排行榜提供的帮助！（推开刚从WC出来，指着自己鼻子要求宣传的Fate）朋友们，下月再见！

晶合实验室　阿飞
特邀评榜顾问：Fate



热门软件排行榜 Top 20



本期选票在94页 欢迎大家投票

名称	版本号	名次	票数	名次升降
OICQ	2000	1	1231	○
NetAnts	V1.23	2	734	○
Magicwin98	V1.3f	3	560	○
金山毒霸.net	标准版	4	493	↑
Internet Explorer	V5.5	5	425	↓
FPE	2000	6	387	○
东方快车	3000	7	349	○
MagicSet	V3.4	8	343	↑
Photoshop	V6.0	9	317	↑
金山游侠	Ⅱ	10	315	↓
KV3000	Z.19	11	309	↑
FoxMail	V3.1	12	266	↓
金山词霸.net	2001	13	254	↓
Office	2000	14	245	○
网际快车FlashGet	V0.91	15	236	↑
金山快译.net	2001	16	208	↓
东方不败	Ⅲ	17	202	○
瑞星	11.30	18	168	○
KILL	V16.00	19	140	↑
WPS	2000	20	129	↓

经典软件名人堂

软件名称	版本号
WinZip	V8.0
ACDSee	V3.2
Winamp	V2.66
超级解霸	2000

热门软件下载排行榜

本月名次	软件名称	下载次数
1	NetAnts V1.23	225268
2	OICQ2000	43935
3	ACDSee V3.2	34181
4	超级解霸2000	27627
5	Windows优化大师 V3.2A	25868
6	RealPlayer V8.0	24847
7	FoxMail V3.1	22104
8	DirectX for Win9x/ME V8.0	21232
9	FlashGet V0.91中文特别版	14344
10	Winamp V2.66	10481

本榜由本刊和电脑之家（www.pchome.net）、世纪软件园网（http://www.cncn.cn.gs）、天下网（http://www.tiandown.com）联合推出







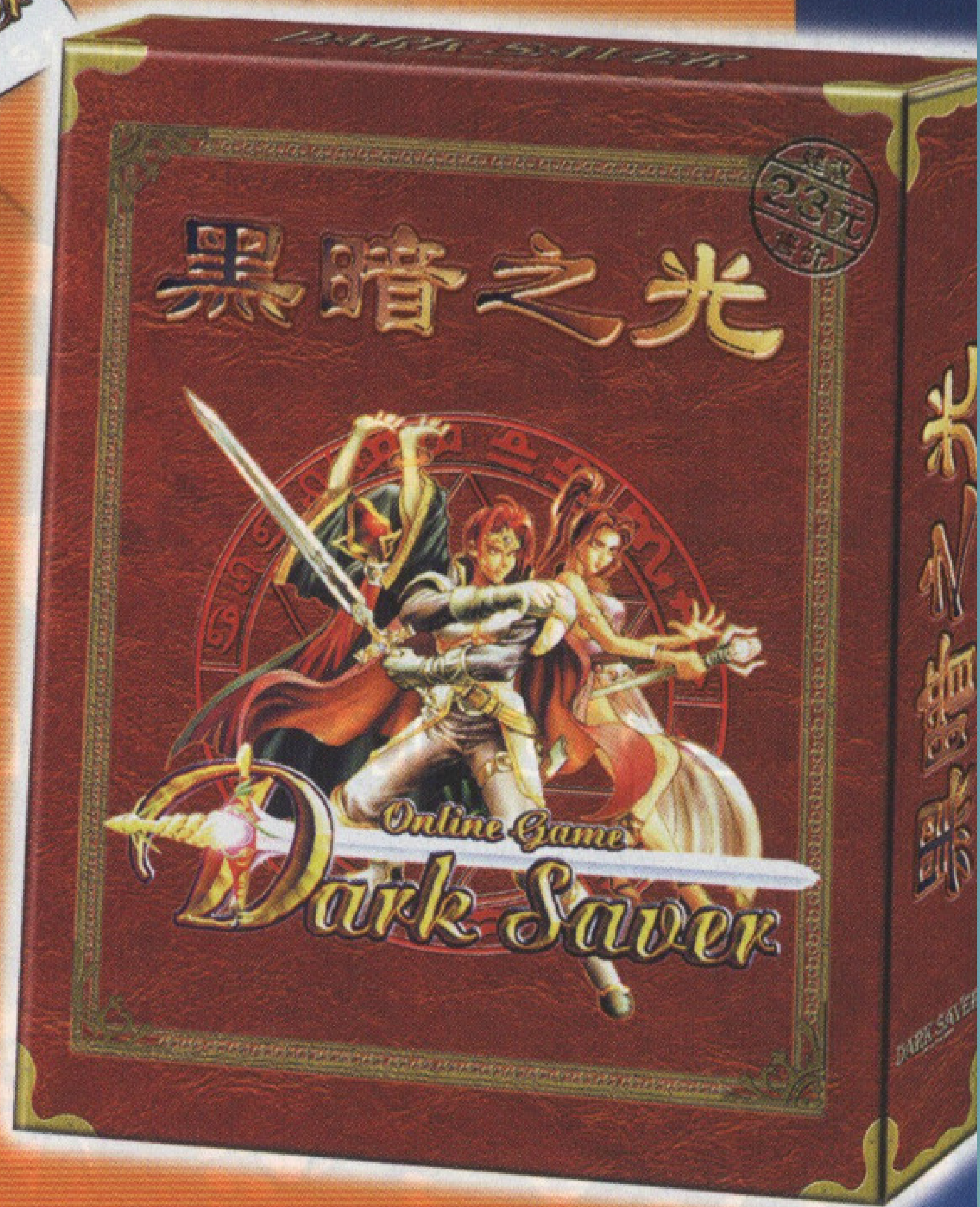


蓄费卡上市了，还有收藏价值啊！

各位大侠
雷神
大盗
契彭
绝代佳人

各大门派
黑暗骑士团
新手同盟会
延平王府

2月2日，游戏大赛准时开幕，每月有10台17"三星彩显等待天下英豪争夺，机会难得，快来大显身手吧！





SAMSUNG
三星显示器

WWW.MGAME.COM.CN

韩国经典网络游戏，Q版RPQ

* 80种职业让玩家尽情扮演，800种武器道具让你挑花了眼！
* 独特网络千人对战系统，犹如真实战争一般，成败一线之间！
* 扑朔迷离的任务，神秘诡异的情节——

全国总代理
北京联邦软件有限公司
北京正普科技发展有限公司
请到全国各软件店、书报摊、网上商城直接购买
也可参见我网站公告邮寄或汇款购买







MGAME 宇智科通网络技术有限公司 电话：(010)62328775 62347312 62347313 E-mail:darksaver@.com.cn


FORGOTTEN REALMS
ICEWIND DALE
博德之门系列
Interplay
RPG的代言人
1998年
异尘余生2
博德之门
博德之门：剑湾传奇
1999年
异域镇魂曲
2000年
冰风谷
博德之门不是结局…冰风谷才是起点…
冰·风·谷
简体中文版 一月隆重上市 2CD68元
第三波
Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.™
北京总公司：地址：北京市车公庄西路乙19号北塔323室 电话：(010)88018833 邮编：100044
上海分公司：业务电话：(021)64223192 (021)64224985

近期上市

西山居首度代理国际级战斗游戏

西山居游戏飞越你的梦想

全面接触 双鹰齐飞

飞行英雄

用出色的飞行技巧和威猛的武器来捍卫 Hesperla 大陆的荣誉
可与 QUAKE 媲美的 3D 射击类游戏 多种完美的声光效果与激烈的对战模式结合

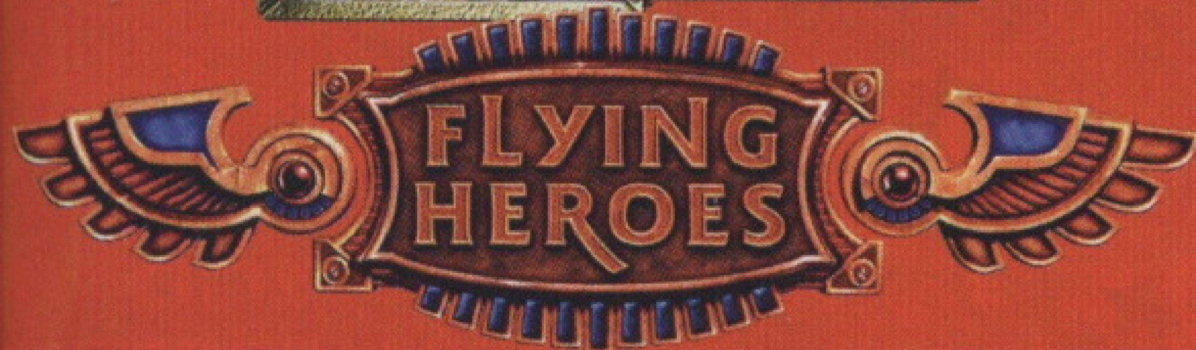
飞鹰行动

动作、策略和冒险的完美结合
体验做特工 007 的紧张与刺激

飞行英雄





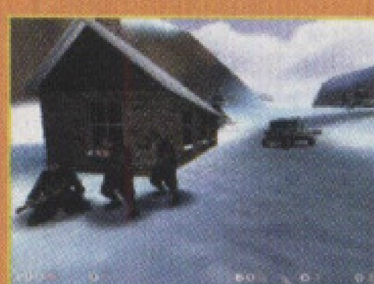


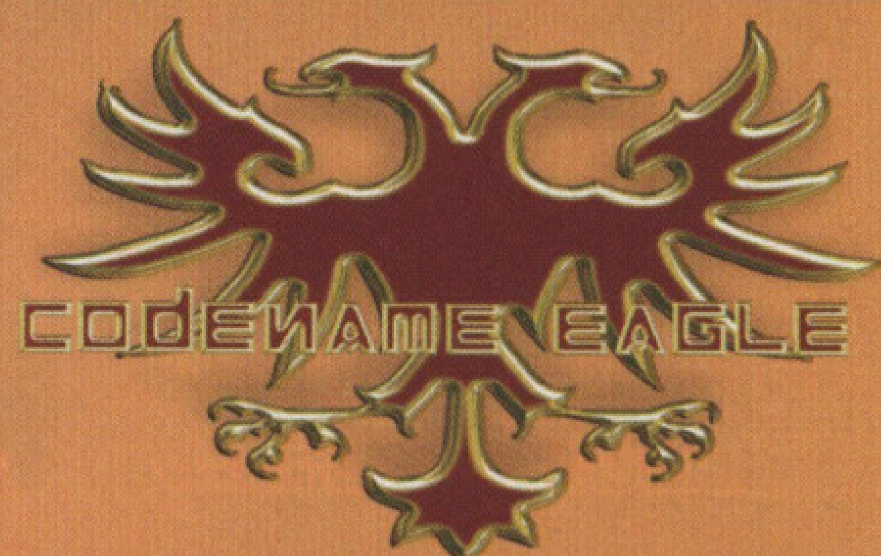
飞鹰行动











两款游戏均为简体中文版 2CD 38元

凡是购买金山公司正版《飞鹰行动》或《飞行英雄》软件产品并按时寄回回执卡的用户，都可以凭用户回执卡，参加由金山与丽台科技联合举办的"无限飞行"抽奖活动。奖品如下:

特等奖2名: WinFast GerForce 2 MX（单价2150元） ★一等奖4名: WinFast GerForce 2 GTS（单价1250元）
二等奖5名: WinFast S320II Pro（单价850元） ★三等奖10名: WinFast 4X Sound 或青蛙王子（单价450元）

体验 GEFORCE 的极限爽快感觉，尽在金山"双飞"！

（活动截止日期: 2001年3月1日）
金山公司享有本活动的最终解释权





信箱: 北京市9605信箱 邮编: 100086 电话: (010)62524868 E-mail:support@kingsoft.net 经销商订货热线:(010)62638312
免费咨询电话: 800-810-5770(北京地区) 技术支持热线: 010-62524868-678 欢迎邮购 邮资免费 电话: (010)62524868-537

http://www.kingsoft.net

王权

MAJESTY

新形态即时战略游戏

地下城守护者与帝国时代的完美结合

The Fantasy Kingdom Sim









上市时间:2000 年 1 月底

游戏类型:即时战略

制作公司:MICROPROSE

国内发行:晶合互动

版本:简体中文版

价格:双 CD 58 元

■ 著名制作小组 CYBERLORE 2000 年倾力奉献,鼎鼎大名的《魔法门之英雄无敌Ⅱ》资料片《忠诚的代价》以及《魔兽争霸Ⅱ》资料片《黑暗之门》就是由他们完成的,因此《王权》中的英雄与怪物类似魔法门，而建筑风格又带有魔兽的影子。

■ 类似《地下城守护者》的游戏规则，再加上超越《魔兽争霸Ⅱ》的兵种设计，开创新形态即时战略类型，在尖端 100 排行榜中最高达到第 10 位。

■ 强大的电脑 AI，每个人物都有自己的名字和属性，并且有自己的思想和行为准则。

■ 多姿多彩的建筑与魔法，通过建设某些特定的建筑,来获得新的魔法,共有 22 种魔法，可以由英雄或上帝“玩家”来使用。

晶合互动 JH Interactive Multi-media Software Co.,Ltd

HASBRO Interactive

DEVELOPED BY: CYBERLORE WWW.CYBERLORE.COM

MICROPROSE

心魔

THE DEVIL INSIDE

简体中文版

华丽的声光效果，
扣人心弦的剧情！
两位主角可随意转换，
同时体验两种完全不同的战斗风格！

仅售 48 元

上市热卖中
全彩说明书
附赠游戏攻略

万圣夜、阴森古宅、手枪、魔法，
把这些元素组合在一起会是
什么？

一个万圣节的夜晚，你奉命去调查一座古宅，
而在那里等待你的将是一群从地狱中逃脱的恶魔。
这几乎是不可能完成的任务，
除非你能发现你心中的神秘力量……

晶合互动
JH Interactive Multi-media Software Co.,Ltd






法国GameSquad制作
法国Cryo Interactive授权

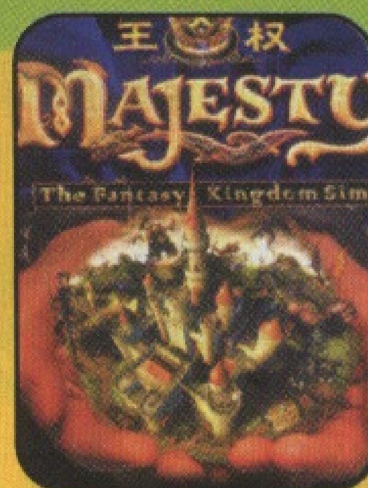
北京晶合互动多媒体软件有限公司总代理
金版电子出版公司出版

POPSOFT 大众软件

总第91期

2001.02

目录











大众软件

主管单位： 中国科学技术协会
主办单位： 中国科学技术情报学会
编辑出版： 《大众软件》杂志社
社　长： 关家麟
副 社 长： 刘贫和(常务) 林菁 高庆生
主　编： 高庆生
副 主 编： 袁聿纲
法律顾问： 陆智敏
编 辑 部： 袁聿纲(主任) 常胜(副主任)
杨文韬 汪澎 王刚 王晨
汪铁 郭新宇 董汉涛 李广才
彭程 任然 朱俊飞 余蕾
校　对： 郑佛水 杨卫兰 邵学翊
本期责编： 杨文韬
广 告 部： 李诚(主任) 李怀颖 苏靖 蔡蕊
发 行 部： 陈志刚(主任) 闫海娟 韩灵合
特约读者服务部： 晶合时代软件技术公司
张友利(总经理)
美术编辑： 祁津忆
版式制作： 晶合虹彩多媒体软件制作公司
印　刷： 中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂
深圳利丰雅高印刷有限公司
刊　号： ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号： 大众软件(82-726)
大众软件CD(82-727)
发　行： 北京报刊发行局
订　阅： 全国各地邮局
国外发行： 中国国际图书贸易总公司
(北京399信箱)
国外发行代号： 6209M
广告许可证： 京崇工商广字第0036号
通信地址： 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码： 100051
邮购中心： 北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮政编码： 100089
发行部电话： (010)67173550
传　真： (010)67150881
采编组电话： (010)67150982(4、5)-207、208
网络组电话： (010)67150982(4、5)-309
广告部电话： (010)67150982(4、5)-203
传　真： (010)67150983
邮购中心电话： (010)82634107、82634092
读者服务部电话： (010)67164859
网址： http://www.popsoft.com.cn
出版日期： 2001年1月15日
零 售 价： 人民币6.50元/港币13.00元/美元4.66元







编辑部报告

From: "碧落" <xianmiaoken@popsoft.com.cn>
To: "黑暗" <dark@popsoft.com.cn>
Sent: Wednesday, December 27, 2000 10:46 AM
subject:关于光盘
Organization: 大众软件杂志社

关于包装盒

我已经问过小范了，是他错误理解了我的意思，以为做完后给陈主任看了就可以了，想和手册一起出片。事前，我曾经反复强调包装盒的重要性和紧迫性，很早以前就逼着他做好了，但最后没有进一步督促和落实，导致了现在的被动，这是我的责任。

关于光盘制作周期的问题

参与光盘制作工作的同志在制作本月光盘的时候尽心尽力，但由于改版涉及到的内容比较繁杂，而且全新制作一些东西会有许多意想不到的问题出现，所以在时间上还是比较仓促，上个礼拜五和礼拜六我们和虹彩的部分同志加班一夜又零大半天连续工作了30多个小时，终于做完了一月的光盘（不过最后被他们讹了一顿饭，还没请呢）。在以后各月中，我打算强化截稿的工作，而且明确违规的惩罚，还请您协助。下一步要坚决把好时间关，再不出现拖期现象。

关于招聘一事

请您在看完简历之后给我答复，这次务必选一个比较得心应手的人员，不满意就再找。我希望以后光盘的制作人员与杂志的制作人员尽可能地分开，以往经常会有工作冲突，对于光盘制作很不利，并且零散人员太多，也不适于管理。我希望工作尽可能地集中，这样我在布置工作的时候也比较好安排，不至于像现在出现有些编辑以各种借口推托的现象，希望您予以考虑。

碧落

From: "黑暗" <dark@popsoft.com.cn>
To: "碧落" <xianmiaoken@popsoft.com.cn>
Sent: Wednesday, December 27, 2000 11:56 AM
subject:Re:关于光盘
Organization: 大众软件杂志社

碧落，您好！

目前，你肩负着光盘出版的重任，这是一个头绪纷繁芜杂的工作，比杂志出版要复杂得多。所以工作一定要有条理性、计划性，以免乱中出错。你必须把日常工作做一个表单，落实到每一件需要交给发行出版部的片子，责任人和日期都需注明，而且你得做好检查监督工作，和陈主任保持沟通。出版日期问题我也再三叮嘱你，本年度交邮局发行，拖期会招致惩罚性赔款，所以一定要在保证质量的前提下，严格把握出版进度，我会找时间和你讨论拖期的惩罚制度，这方面要向杂志的制作看齐。

看简历觉得还可以，可以安排时间面试一下。工作牵涉到各个部门是锻炼人协调能力和领导能力的好机会，先不要考虑人员集中的问题，在当前的工作环境下把好时间和质量关，走顺以后再考虑这个问题。除了从便于管理的角度考虑外，你也得考虑一下分开以后光盘内容和杂志内容之间的紧密联系是否会出现问题，资源是否能做到最大程度的共享。

PS:被讹的饭我来请。

致

礼！



黑暗 · 大众软件杂志社
dark@popsoft.com.cn
http://www.popsoft.com







邮发代号：82-726
零售价 ￥：6.50元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN